MANGA

CONCURSOS - PÓSTER - CARÁTULAS - COMICS - NOTICIAS - INTERNET - HENTAI - HUMOR - OPINIÓN - Y MUCHO MÁS

AÑO 3 - NÚMERO 17 - INCLUYE CD-ROM

Minami

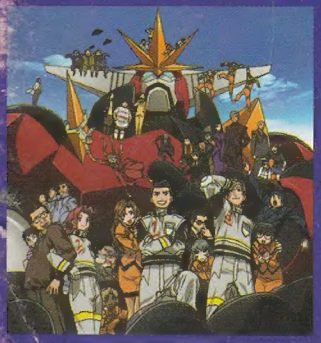
LA REVISTA DE MANGA PARA MENTES MADURAS

795 PTAS
4,78 EUROS

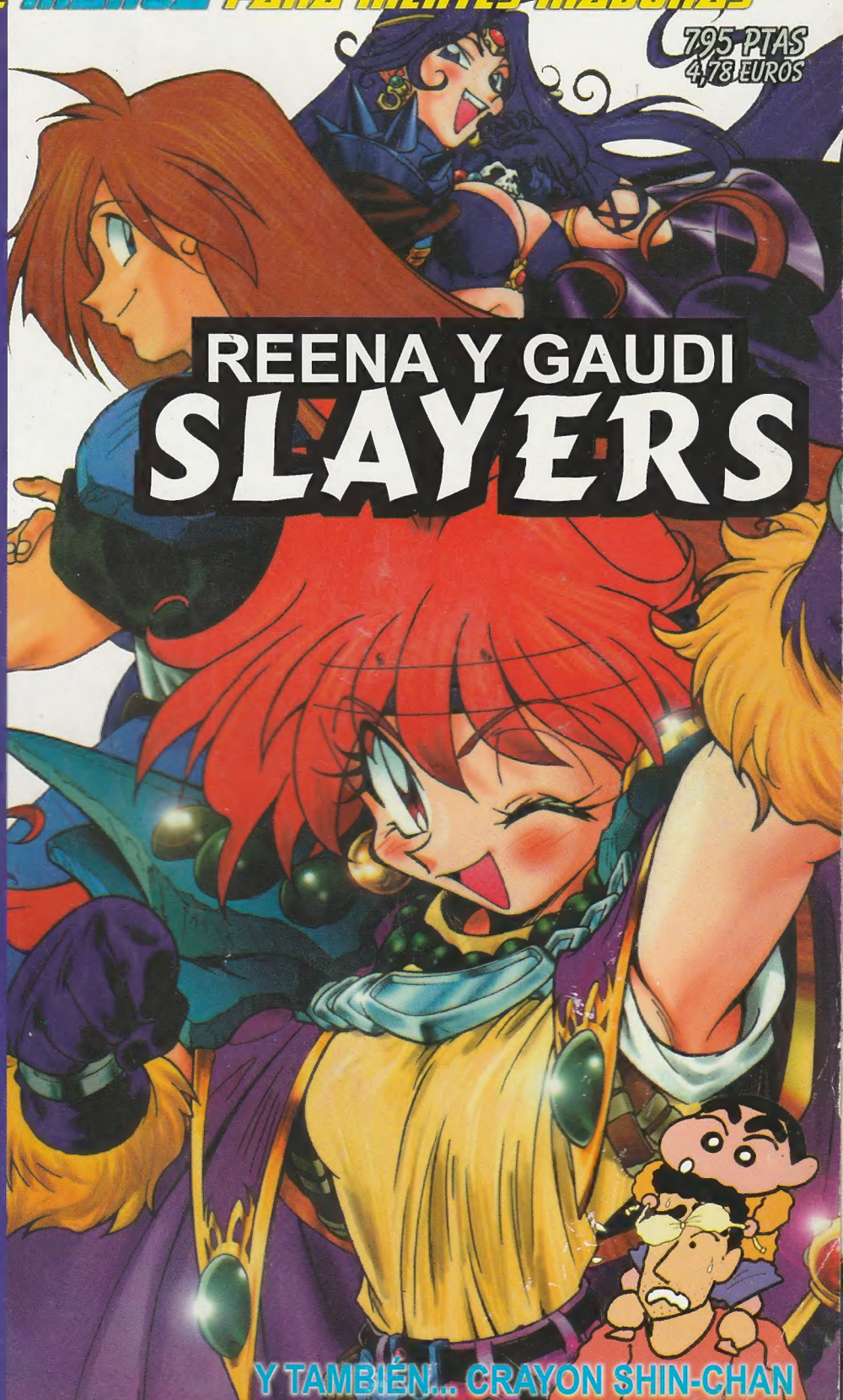
DE NUEVO... LA VISIÓN DE ESCAFLOWNE

LA RECIÉN ESTRENADA NUEVA SERIE DE DIGIMON: ¡DIGIMON TAMERS!

DEL SUR NOS LLEGA... FANCY LALA



LO ÚLTIMO EN SERIES DE MECHAS: DAIGUARD



REENA Y GAUDI

SLAYERS

Y TAMBIÉN... CRAYON SHIN-CHAN

00017
8 414090 223881

JAPAN EXPO ORG.

Presenta:

Japan EXPO 2001

7-8 JULIO

COTXERAS DE SANTS

(Al lado de la Estaciò de Sants)

De 10:00 a 21:00 horas

- ENTRADA: 700 PTAS -

¡Obsequio de VIDEO GIRL AI, CITY HUNTER 3 o UTENA al obtener tu entrada!

¡LA MAYOR EXPOSICIÓN SOBRE CULTURA JAPONESA JAMÁS REALIZADA!

Y LA PRESENCIA ESTELAR DEL CANTANTE

¡HIRONOBU KAGEYAMA!

- El príncipe del Anime -

¡MÁS DE 50 EXPOSITORES!

Dragon Ball Z, Saint Seiya, Shin Getter Robo, Super Robots Spirits, etc

PATROCINADO POR:

3XL.net

JAL Japan Airlines

MEDIA FACTORY

SONY

COMRàdio

CANAL C:

Nintendo

OCS OVERSEAS COURIER SERVICE

Minami

año 3 - número 17

ÍNDICE

· Portada: Slayers
· Editorial 3
· Sumario 4
· Noticias 6
· Salones y Eventos 10
· Crayon Shin-chan 12
· Battle Athletes 14
· Underground Love 17
· Slayers 18
· Fancy Lala 28
· Tenamonya Voyagers 31
· Escaflowne 32
· Dai Guard 36
· Digimon Tamers 38
· Ranma ½ 40
· Hentai 44
· La Opinión de los Lectores 46
· La opinión de Lázaro 48
· ¡Esto es Greenwood! 50
· Desde la Torreta de Mazinger Z 51
· Takeshi Kitano 52
· Nitronízate 54
· Humor 56
· Internet 58
· Concurso de Cómic Minami 60
· Cómic 61
· Correo 62
· Instrucciones del CD 66

Minami 17

Dirección: Mª José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Alessandra Moura, Santiago Tejero, gonzo, Alex Mateo, Ana C., Manuel Ortega, Matsuyama, Josema, Carlos Alejo, Shinohara, Jaime Ortega, Raúl Ruiz, Irma Page, Raúl Javier Márquez, Manuel Robles, Mike Sánchez, Minako, Lady Andromeda, Miguel Romero, Jesús Muñoz, Krestas, Paco Benítez, Isabel Lozano, Raúl Moyano, Mila Diana, Jaime Munuera, Jimina Sabadú, Marta Munuera, Chizuru, Iván Oro, María Hernandis, Lidia Núñez, Joan Fuentes

Dibujantes: Ismael Álvarez, Guillermo March, Ken Niimura, Rafael Vázquez, José Manuel Fuster, Cristina Ortega

Corrección de textos: Lidia Núñez y Lázaro Muñoz

Soporte logístico y moral: Isabel Lozano

Filmación y coordinación de maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado

Diseño y maquetación: LM Software

Contenido del CD: Joan Fuentes, José García y Lázaro Muñoz

***

Redacción y administración: ARES Informática S.L., Avda/ Mare de Deu de Montserrat 2. 08970. San Juan Despí (Barcelona). Tel: 934770250. Fax: 934772284.
Administración: Rosana Jiménez y Noemí Solero
Suscripción: Vanessa Roda
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Printone S.A.
Duplicación CD´s: Sonopress S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución en Argentina: York Agency
Distribución en México: Alejandro Flores
Distribución Tiendas Especializadas: SAMURAI EDICIONES, C/ Tanger 76. 08018 Barcelona. Tel: 933001022.

***

Depósito Legal: B-6870/99

***

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales.

Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.

Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

***

Minami - Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Tlfno: 93 477 02 50 - Fax: 93 373 44 70
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com/minami

SPECIAL THANKS TO

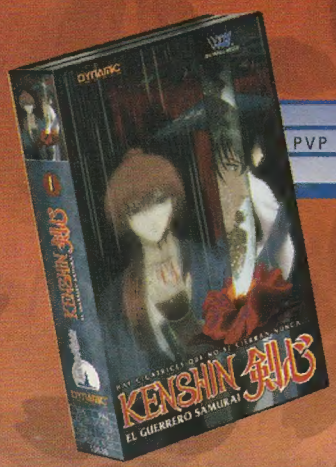
Todas las imágenes de **Digimon** son © Akiyoshi Hongo / Toei Animation / Bandai / Fox Kids / Arait Multimedia. Todas las imágenes de **Dai Guard** son © XEBEC, Victor Entertainment / Sotsu Agency. TV Tokyo. Selecta Visión SL / Dynamic Iberia (Dynamic Planning Inc.) / Media Park / BUZZ. Todas las imágenes de **Escaflowne** son © Selecta Visión SL / Media Park / BUZZ

©1999 Nobuhiro Watsuki/Shueisha/Fuji TV/SPE Visual Works. All Rights

HAY CICATRICES QUE NO SE CIERRAN NUNCA...

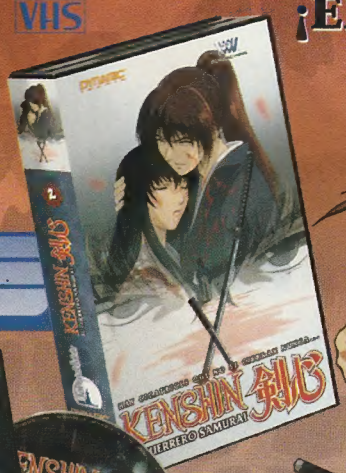
KENSHIN 剣心

EL GUERRERO SAMURAI



VOL. 1 de 2
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA

VHS



VOL. 2 de 2
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA

INCLUYE UNA GUÍA COMPLETA DE 8 PÁGINAS DE REGALO Y CONTENIDO EXTRA: TRAILERS, GALERÍA DE IMÁGENES, CUADRO HISTORICO...

DVD VIDEO

VOL. 1 de 1
PVP REC. 3495 PTAS.
YA A LA VENTA

UN DESTINO...
UNA ESPADA MANCHADA DE SANGRE...
KENSHIN HIMURA, ¡EL ÚLTIMO SAMURAI!

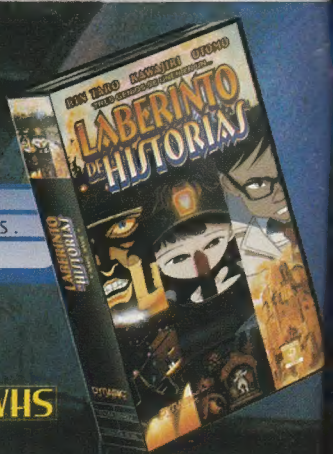
SPE VISUAL WORKS

RIN TARO KAWAJIRI OTOMO

TRES GENIOS SE UNEN EN UN...

LABERINTO DE HISTORIAS

VOL. 1 de 1
PVP REC. 1995 PTAS.
YA A LA VENTA



¡TRES OBRAS MAESTRAS EN UN SOLO VOLUMEN!

KADOKAWA VIDEO

VHS

Labyrinth Stories® © 1987 Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd. Todos los derechos reservados. This edition © 2000 Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd. Todos los derechos reservados.

Selecta Visión

Calle Diputación nº37. Local 7B, 08015 - Barcelona. www.selecta-vision.com

© 2000 SELECTAVISION s.l. DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón), y miembro de Dynamic Group of Companies (Europe). Under Exclusive License From ADV Films Inc.

DYNAMIC IBERIA

AGENDA DE ACTIVIDADES POR ZONAS TEMÁTICAS

(La organización se reserva el derecho de hacer cualquier modificación en el horario de las actividades)

ZONA DE CULTURA TRADICIONAL

Exhibiciones y charlas de Caligrafía, Ikebana, Origami, Ceremonia del Té, Artes Marciales... Con stands de diversas asociaciones dedicadas a la promoción de la cultura japonesa y pases de programas sobre este tema en la pantalla que habrá en dicha zona.

7 de julio

10:00 horas	Exhibición de Kouga Ninjitsu.
12:00 horas	Exhibición de la AMA (Amateur Martial Association).
13:00 horas	Exhibición de Bonsai por la Escuela Bonsai Ikebana.
17:00 horas	Exhibición de Origami.
18:00 horas	Charla sobre el Shiatsu.
19:00 horas	Ceremonia del Té con participación del público.

8 de julio

10:00 horas	Exhibición de Judo.
12:00 horas	Exhibición de Wareiryu Kenjitsu.
13:00 horas	Exhibición de Ikebana estilo "Tokibana" por Kitoh Azusa.
17:00 horas	Exhibición de Shoudou (Caligrafía japonesa).
18:00 horas	Exhibición de Karate por Kyokushin Kaikan
19:00 horas	Ceremonia del Té con participación del público

Zona de Exposiciones

- Motoko Araki — TOUKI
- Escuela Ikebana Bonsai — IKEBANA BONSAI
- María Teresa Pujol — IKEBANA

ZONA DE CULTURA MODERNA

Dedicada a aspectos de la cultura moderna japonesa como: Videojuegos, Anime, J-Pop ... Con stands de merchandising y demás. Aparte, habrán pases de películas y programas cómicos y de música de la TV japonesa de hoy.

ZONA DE RADIO Y TV

Las emisoras de TV y radio que cubrirán este evento estarán representadas en esa zona haciendo actividades de promoción.

ZONA GASTRONÓMICA

Stands de restaurantes y pastelería que se dedicarán a servir platos típicos como Sushi, Yakisoba, Okonomiyaki, Takoyaki, Onigiri...

ZONA AMATEUR

Reservado a las organizaciones amateurs como fanzines y clubs de los aficionados. Con sus propios stands, harán actividades como juegos de rol y combates con espadas de espuma en el zona recreativa.

ESCENARIO

7 de julio

10:00 horas	Presentación de novedades a cargo de las principales editoriales del sector.
10:30 horas	Sesión de Karaoke libre.
11:00 horas	Exhibición de Gracie Jujitsu, el conquistador del Valetudo y el Ultimate Fighting.
12:00 horas	Charla sobre el Zen a cargo del Sr. Ángel Ferrer (Profesor de la Universidad de Kyoto para estudios extranjeros).
13:00 horas	Demostración de la consola Game Cube por parte de Nintendo España.
13:30 horas	Presentación por parte de Sony España de su nueva gama de productos.
14:00 horas	Concurso de disfraces (Cosplay) relacionado con toda la Cultura Japonesa.
17:00 horas	Concurso de Karaoke. Todas las canciones serán japonesas y el ganador obtendrá un billete de ida y vuelta a New York o Tokyo.

8 de julio

10:00 horas	Presentación de novedades a cargo de las principales editoriales del sector.
10:30 horas	Sesión de Karaoke libre.
11:00 horas	Demonstración de Mochitsuki por parte de Suiyokai.
12:00 horas	Charla sobre el Ikebana por parte de la Sra. María Teresa Pujol (titulada por Reiko Ishimatsu de Ikenobo en Kyoto).
13:00 horas	Presentación del ganador del sorteo que va con la entrada.
13:30 horas	Concierto de Wadaiko (tambor japonés).
14:00 horas	Concurso de comer Soba (el que más coma en 1 hora).
17:00 horas	Entrevista con el Sr. Hironobu Kageyama y mini concierto.

¿A QUÉ ESPERAS? ¡VEN!

ドカン

ARES INFORMÁTICA S.L.

Especial Saint Seiya

Pero sólo en... DOKAN

EL SIEMPRE SORPRENDENTE MUNDILLO DEL MANGANIME

¡BASTA YA!

Como de costumbre, sorpresas de última hora. Cuando por fin parece que voy a entregar la revista a tiempo me llaman diciendo que hay un cambio en una publicidad, que va a ser con página doble, así que a reestructurar las cosas tocan. Finalmente he decidido emplear las dos páginas que había pensado reservar para el comentario del Salón del Cómic de Barna y asunto arreglado. Total, para decir que fue una mierda, que sólo es un mercadillo en el que no se puede hacer casi nada y en el que para colmo hay que pagar entrada pues siempre hay tiempo, no es ninguna prioridad.

Además, estoy de muy buen humor, porque he redescubierto el canal #manga del IRC Hispano. Es alucinante, hacía tiempo que no me mezclaba con semejante chusma, y me ha venido bien para recordar que, muy a nuestro pesar, un tipo muy común de aficionado no es el joven inteligente que a nosotros nos gustaría, no...

Es que es alucinante, si bien en mi artículo del número 16 hacía alusiones veladas a ver quién se daba por aludido (parece que absolutamente TODOS, te cagas...), ahora sí que personalizo: Absolutamente todos los OPs con los que he "hablado", y han sido unos cuantos porque casi todos han saltado en defensa de "su" canal, han demostrado que al menos en apariencia no saben leer. Algunos, como casi todos, han demostrado que una albóndiga cruda razona mejor que ellos. Algunos, como un tal Benaress (o algo así), han demostrado que una zapatilla vieja tiene más valor como objeto existencial que ellos. Y algunos, como un tal Sasuke (o algo así, alguien a quien también menciono en el apartado de "La Opinión de los Lectores"), parecen ansiosos de obtener un certificado oficial de su ignorancia, incultura y estupidez (por favor, por favor, por favor, Sasuke, denúnciame, por favor, por favor, por favor, cumple lo que dijiste ante tanta gente en el canal, hazlo, por favor, por favor, por favor).

Debo decir que ha sido francamente divertido, pocas veces tengo la oportunidad de tratar con gente tan patética que no es necesario ni que me ría de ellos, que ellos mismos ya se lo montan muy bien. Además, no deja de resultarme curioso el que pese a que ninguno de ellos se comprara "esa mierda de revista", todos hubieran leído el susodicho artículo. Y por supuesto que si les preguntas no les importará decir que es que se lo están pasando unos a otros vía internet (violando así la ley, por cierto), pero a quien de verdad me gustaría preguntar es a sus libreros, pues me juego lo que sea a que todos estos son del prototipo "me meto mucho con ella en público porque soy muy guay pero cuando voy solito a la tienda es lo primero que echo en la bolsa". En fin...

Y ahora que ha salido lo de la piratería ilegal que esta gente parece manejar, acaba de llegarme un mail de una niña argentina que no deja de criticar nuestro CD porque según ella no sabemos hacerlos, y nos pone de ejemplo de buen CD uno de una revista de su país en el que al parecer meten OVAs y películas completas. Dado que de sus palabras se desprende que dicha revista no paga en absoluto los derechos ni tiene los permisos para hacer eso, le he deseado suerte y que se compre todas las que pueda, porque en cuanto alguien "oficial" se entere de eso la revista chapa fijo y milagro si los encargados no van a la cárcel. Lo que me lleva a recordar a todos aquellos lectores que tan bienintencionadamente nos hacen sugerencias que lo del material del CD no es tan sencillo como algunos piensan, que no podemos meter a saco todo lo que nos venga en gana, que antes hay que hablar con las diversas compañías y empresas, negociar lo que se puede y lo que no se puede poner... esas cosas. Así que, sintiéndolo mucho, cosas como juegos enteros o películas completas resulta un tanto difícil, primero porque sería muy caro, y segundo porque no está claro que a los dueños de los derechos les interesase algo así.

Por último, y en vista de que eso del mal rollo nace con una facilidad alucinante, aclarar algo que por lo visto se viene rumoreando en Jerez (y mira que no entiendo a la gente que se dedica a hacer circular rumores de mal rollo por el simple placer de hacerlo...). A ver, yo no tengo ningún mal rollo con nadie de Jerez, y mucho menos con la organización, para la que sólo tengo alabanzas. Si se me vio poco en el salón fue porque sólo estuve un día y durante el mismo sólo me pidieron que hiciera una mesa redonda (lo cual creo que es desperdiciar un poco a un invitado, pero bueno, eso ya es cosa de cada cual...), y al no tener obligación de estar allí en cuanto podía me escapaba, porque como supongo que entenderéis a mí los salones ya me dan un poco igual y me parecen todos iguales.

Y ahora sí, que faltan pocas horas para que salga mi tren hacia Barcelona y aún tengo que maquetar esto y grabar el CD que voy a llevar en mano a redacción. El mes que viene más, frikis.

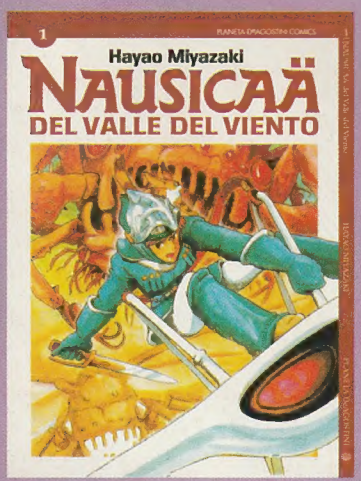
The time is near...

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

PD: El mes pasado Ismael y yo inauguramos una tira con las aventuras de los Paletakus. A falta de concretar un par de cosas, ahí os dejo con la segunda entrega.

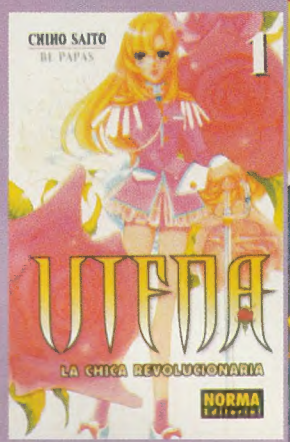
¡Hola a todos! Qué de cosas que me han pasado, ¡y además tenemos la estela que dejan siempre los Salones de Barcelona encima!, con un montón de novedades y todas recientitas. ¿Ya tenéis vuestro tomo de **Nausicaä**? ¿Os pasasteis por el Salón? ¿Era tan aburrido como de costumbre? ¿Ya me habéis enviado un SMS? Todas estas preguntas y muchas más tienen su respuesta aquí abajo.

Planeta DeAgostini ha reservado para el Salón un buen tropel de novedades aprovechando la oportunidad del Salón, para: ¿Vender más? ¿Para llegar al público que no compra mangas? No sé, el caso es que ya no tendrán novedades hasta el Salón del Manga en Noviembre, fecha para la que se oyen rumores de **Hi no Tori** (del inigualable *Osamu Tezuka*) y **Monster**. En fin, que si os pasasteis por allí, habréis podido comprar de primerísima mano el número 1 de **NAUSICAÄ, DEL VALLE**



DEL VIENTO, 176 páginas de *Hayao Miyazaki* a 1.200 ptas. De hecho, cuando leáis esto ya debería de estar el Nº2 en la calle. Yo no estaré, pero que alguien felicite a *Jaime Rodríguez* en el Salón de mi parte. Más cosas... el **Nº7** de **SOMOS CHICOS DE MENTA (de 16)** a 395 ptas, las **HISTORIAS CORTAS DE GOSHO AOYAMA** a 595pts, y el **I"S Nº 25** de *Katsura*, con lo que sólo quedan por publicar 5 números más para publicar la colección completa.

Y ahora vamos con la sección comercial de la editorial, que no son más que todos los derivados de **Digimon** y **Pokémon**, también para el salón: **DIGIMON EL COMIC Nº 12** a 295 ptas, **DIGIMON: EL MANGA** (el original, traducido) **Nº 1** a 350 ptas, y en el otro lado del cuadrilátero tenemos las **NOVELAS POKÉMON Nº 11** Y **12** a 595 ptas, el **POKÉMON ANIME COMIC Nº2 (de 6)** a 350 ptas, **POKÉMON FANBOOK Nº 4** a 595 ptas, otro **POKÉMON POSTER BOOK** (el segundo) a 595 ptas, y las **guías de Pokémon oro y plata** de GameBoy, 3 nuevas. Y en la sección animación tenemos a **Pokémon 3: La Película**, que se estrenó en América el pasado 6 de Abril, y que llegará a los cines españoles el próximo mes de Julio. También darán cartas exclusivas de regalo. Por último comentar que el 8 de Mayo sale en España a la venta en vídeo y DVD la segunda película de **Pokémon**, y también vendrá con una carta. ¡¡Dios mío esto es la peste!! Si hubiera tanto *CLAMP* como *Pikachu*, otro gallo cantaría... (*NdL:* ¬_¬).



Norma sacó su esperadísimo **Utena Nº1**, tomito japonés de 192 páginas a 1200 ptas. Primero fue la serie, y ahora prometen arrasar de nuevo con el cómic. También sacaron el **Nº1** de **Cómo dibujar manga**, 212 páginas a 1200 ptas, primer volumen de esta colección de actividades artísticas donde se nos va introduciendo el estilo de dibujo oriental, que además ha tenido muy buena acogida en Japón y U.S.A.
Y lo mejor de Norma: el imprescindible **Japonés en Viñetas**, de *Marc Bernabé*, una introducción al japonés, ¡pero con mangas!, la mejor forma de aprender, 264 pags. a 2900 ptas, ¡y a color! Después de ir publicando la sección de japonés en nuestra revista hermana Dokan, el proyecto una vez terminado ha cuajado y Norma se ha llevado la publicación de este libro, esencial para cualquier aficionado. Además *Marc* ha aprovechado para incluir nuevas disposición de páginas, información extra y mejoras globales, también comentaros que lo ilustran personajes tan conocidos como *Guillermo March*, *Ken Niimura* y *Studio Kôsen*. El libro incluye: **30 lecciones de japonés**, un **Glosario Japonés-Español**, **Diccionario de 160 Kanjis**, ¡incluso **una introducción por el propio cónsul de Japón en Barcelona**! Muy currado y muy bonito, ¿qué más quieres? Además, se sabe también que será distribuido y vendido en Latinoamérica e internet, y que ya estuvo firmando ejemplares del mismo en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona del mes pasado y en la FNAC Diagonal de Barcelona donde lo presentó (no sé si a mediados o a finales del mes pasado pero vamos, que lo presentó y estuvo mu bien ^ ^). ¡¡A por él!!

Glénat sacó a la calle **CARD CAPTOR SAKURA Nº 1**, por fin en español. Tanto que pedíais, tanto que pedíais, pues ya podéis empezar a comprarlo (yo lo haré ^ ^), y además, ¡con carta incluida!, se estima una colección de 12 tomitos. Por lo demás, otro número más de **RUROUNI KENSHIN**, el **16**, con el enfrentamiento final de *Sishio* y *Kenshin*, y **DRAGON HEAD Nº 1** a 1.400 ptas, otra obra que llevamos meses recomendando sin parar y que lo volvemos a hacer.

No hemos enterado de que Mangaline, después de trabajar como negros en su primera publicación (que estrenaron en el Salón del Cómic de Barcelona, **Change Up!**) tienen otros jugosos títulos en mente: **Riot** de *Satoshi Shiki* (que fue cortada hace años en nuestro país), **Please Save my Earth** de *Saki Hiwatari*, **Clover** y **Tokyo Babylon** de *CLAMP*, **Mugen no Jyunin** de *Hiroaki Samura* (más conocida por estos lares como **La Espada del Inmortal**, puesto que al igual que la anterior, fue semipublicada, es decir, cortada), **Berserk** de *Kentaro Miura*, etc. Además, aseguraron que rondarían las 795 ó 995 ptas en función del número de páginas y esas cosas... un número considerable de páginas, el mismo que los tomos originales, así que ya sabéis, a poner velitas a las vírgenes, y recordad lo mas importante: no deis la espalda a esta nueva editorial al igual que a la gran mayoría de series que se han publicado en España últimamente, ya que eso acarrea el consabido cierre por falta de ventas, así que iros pasando por su pagina web, que está en: **www.mangalinecomics.com**

M06A11.ps
C:\Minami\17\M06A112.ps

En cuanto a las editoras de vídeo, Manga Films sacará la quinta cinta de **Detective Conan** y en cuanto a su división AnimeX, sacan a la luz **El ángel de la oscuridad 4** y **Shiho, la chica mágica**. Por su parte, Selecta sigue con sus recopilaciones (**Mazinger** volumen 4 al 6 y **Arc the Lad** volúmenes 1 al 5) y novedades, entrando en este último apartado el volumen 6 de **Arc the Lad** y los volúmenes 2 de **Trigun** y de **DaiGuard** (por cierto, que los que veáis esta última sin duda habréis visto con agrado que del doblaje se encarga el equipo de **Rurouni Kenshin - El Guerrero Samurai**).

Aparte del Salón de Barcelona, son más y más los eventos que nos esperan a todos antes de que se acabe el año, uno de ellos son las **II Jornadas de Cómic y Cultura Japonesa de Leganés**, organizada por la Asociación **SHINSEN**, las jornadas se realizarán los días 1, 2 y 3 de Junio del 2001 (es decir de Viernes a Domigo) en el centro cultural "Las Dehesillas" (junto plaza de toros "La Cubierta"). En ellas tendrán cabida todo tipo y estilos de cómic, que no sólo de manga vive el hombre... o el friki... o lo que sea... Y contarán con mogollón de actividades, proyecciones y concursos. Más información en **http://shinsen.clanhappy.com**
Otra cita la tendremos en Septiembre en Castellón, donde un año más se celebrarán las **Jornadas de Castellón 2001**, también con diversas proyecciones, concursos y actividades de las que ya iremos informando conforme se acerquen las fechas definitivas (que todavía quedan unos meses).

Por cierto, ha llegado la noticia de que **Cosmoficción** se ha hecho con los derechos de imagen de la **Feria del Cómic de Madrid** y desde este momento será la organizadora de los eventos que antes realizaba la asociación Cultural, aunque la dirección de web, e-mail y otro tipo de cosas permanecerán iguales. A su vez, se está barajando seriamente la posibilidad de celebrar el Salón nuevamente en el Palacio de Deportes de la Comunidad de Madrid, como en la edición del año 99, con lo que ello supone: menos espacio pero más facilidad de comunicaciones para el acceso al recinto. Se confirma la asistencia al Salón de *Cels Piñol*. Han sido contactados *Timothi Bradstreet*, *Arthur Adams* y *Dave Dorman*, y en breve confirmarán su asistencia al Salón, al igual que *Francoise Bouq* y *Alejandro Jodorowski*.
¿Más? Facil: **www.feriadelcomic.com**

El pasado 28 de Marzo se hizo público de forma oficial que **Locomotion** (España/Portugal) cerró en el NATPE dos grandes tratos, uno con Sunrise y otro con Mitsubishi. Por parte de la primera han obtenido los derechos de emisión de las películas de **City Hunter** (**Bay City Wars**, **One Million Dollar Conspiracy** y **Magnum with Love and Fate**) y **Dirty Pair** (**Flight 005 Conspiracy** y **Project Eden**), **Silent Service** (1-3), **Gasaraki** y **Cowboy Bebop** (ambas sólo para Latinoamérica puesto que en nuestro país ya están licenciadas). Y con Mitsubuishi, el acuerdo recoge los derechos de **Eatman**, **Eatman 98**, **Boogiepop Phantom** y **Night Walker**. Por otra parte, esta cadena inició el 2 del mes pasado un ciclo de proyecciones en colaboración con el Mercado de Fuencarral, de modo que todos aquellos que viváis en Madrid o podáis acercaros por ella podrán asistir todos los viernes a las 19:00 a las proyecciones que se realizarán de forma gratuita en la Sala Mix. **El programa de ciclo Locomotion** es el siguiente:
25 de Mayo y 1 de Junio: **Vampiros en la Habana**; 8 y 15 de Junio: **South Park**, 4ª temporada (4 episodios); 22 y 29 de Junio: **Birdy the Mighty**. ¿Te lo vas a perder? Para más información podéis dirigiros al Mercado de Fuencarral Borja Beneyto o llamar al teléfono 91 521 41 52.

NOVEDADES CALENTITAS...

Kyaputen Tsubasa- Road to 2002

Sí, ¿quién lo dudaba? ¿Creíais que el autor iba a dejar la oportunidad de obtener más beneficios? Pues no, está saliendo en Japón en la revista Young Jump el **"Tsubasa road to World Cup 2002"**. Después de todo ese mundial será en Japón y Korea. No es que sea fanático de la obra de *Youichi Takahashi* pero siempre me ha interesado así que estad atentos, quizás con el impulso del manga y el mundial salga un OVA o serie de esto.

Real- Inoue Takehiko

Y esporádicamente (recordemos la obra actual del autor, **Vagabond**) junto con el TRTW2002 en la Young Jump sale **REAL**, *otra* serie de baloncesto por Takehiko Inoue (autor de la genial **Slam Dunk**) . Sólo que ésta tiene la diferencia de que el protagonista por razones aquí al lado representadas compite en silla de ruedas. Así va la historia: una pareja va de paseo en una moto y tras un accidente la chica queda paralítica, el muchacho después del accidente y para animar a la chica empieza a practicar baloncesto en silla de ruedas con la ayuda de *Kiyoharu Togawa*. Aun así por lo que he leído la historia posee características ya normales de *Takehiko*, que trata a los personajes de una manera muy humana.

GBW-¿ Seguirá la suerte de Watsuki?

Si estáis un poco informados de **Rurouni Kenshin** (**el Guerrero Samurai**) sabréis que aunque sea raro esta serie de tan alta calidad es sólo la primera de *Nobuhiro Watsuki*, autor perteneciente al elenco de Shonen Jump. Después de finalizada *Watsuki* se tomó un descanso de casi un año y sorprendió a fanáticos propios y extraños con la publicación en el Weekly Jump en diciembre de 2000 de **Gun Blaze West**.
Según más información que he leído de este título, la trama sin tener el carácter semi-histórico de **RK** es un poco más seria de lo que pensaría (aun cuando el protagonista -*View Vans*- tiene sólo 9 años), de hecho ya en lo que va se han muerto más personajes principales que en el mismo tiempo en **Kenshin**.
Pero aun así tengo una queja preliminar: ¿Cómo puede ser "West" si sucede en Illinois (que está ubicado en toda la mitad de USA)? Bueno, todo es posible en el mundo de los mangakas. El primer tankoubon estará disponible en Junio.

Gumn Last Order

Quizás esta sea una noticia conocida ya, pero como probablemente algunos no la conozcan procedo. **Hiper Future Vision Gunnm** (la mal llamada **Battle Angel Alita**) termina en su noveno tomo en marzo del 95. Pero *Yukito Kishiro* no lo hizo porque lo quisiera así, sino por causas de fuerza mayor. Debo decir que en mi opinión el noveno tomo de esta serie está entre lo mejor que visto de la serie. Después *Kishiro* intentaría recuperar el concepto que tenía para el final original de la serie con la salida del juego de **Gunnm**. Pero aun así no quedó satisfecho totalmente. Por estas razones el autor ha ideado una solución, con la salida de los tomos tapadura. Para el tomo número 6 el autor dejará sólo los capítulos iniciales, los demás serán dibujados de nuevo y a partir de ahí la serie **Gunnm Last Order** tomará forma. Más de uno ya debe estar a la expectativa de lo que esta nueva saga traerá.
Ya va por el 6º capítulo (a ritmo mensual). El dibujo de *Kishiro* parece un tanto menos estilizado del que usaba en su obra original.

Y eso es todo por ahora, hasta la próxima.

Manuel Azuaje
cain_016@yahoo.com

A.D.Vision ha confirmado la publicación el 19 de Junio de **Robotech Macross Saga Box DVD Set**. Es decir, los 85 episodios de ese refrito de series que es **Robotech** en DVD con comentarios del mismísimo anticristo (también conocido como *Carl Macek*) y doblaje en inglés, francés, italiano, portugués y... pues sí, español.
El nuevo grupo **BURJASSOTAKU** ha sido creado con el propósito de mantener el contacto entre frikis/otakus valencianos, este grupo (llamado así porque la idea surgió durante las Jornadas de Burjassot) intentará montar diferentes jornadas en la Comunidad Valenciana así como otras actividades varias. Además, pretende llevar a cabo la operación: "¡¡HAY QUE MOVER EL CULO!!" para organizar a la gente de Valencia.

La pareja de oro del manga japonés, *Yoshihiro Togashi* (**Yû yû Hakusho**, **Level E**, **Hunter X Hunter**) y *Naoko Takeuchi* (**Sailor Moon**) tuvieron el primer hijo a principios de este año 2001, un hijo fruto de su matrimonio en enero del 99. Se trata de un saludable niño. ¿Seguirá este niño los pasos de sus geniales papás en el campo del manga? ¿Será la combinación de los genes de la pareja de oro del manga una combinación explosiva? Lo comprobaremos dentro de unos años...

Daft Punk es un dúo francés a los que siempre les gustó el anime. Y ahora que están forrándose a base de bien han decidido aprovechar la oportunidad y meter la cabeza en el mundillo arropados por uno de los grandes. Ellos, por supuesto, sólo se han encargado del guión, siendo *Leiji Matsumoto* (el creador de **Harlock**, serie que comentamos hace nada en Minami) el encargado de dirigir y diseñar los vídeos (aclarando así el malentendido de si estaba muerto o no), y Toei Animation la productora. Seguro que ya habéis podido ver el vídeo de Daft Punk por alguno de los muchos canales de música y os habéis quedado diciendo: ¿Qué diablos acabo de ver? Pues eso mismo nos pasó a nosotros.

Llegó abril y las televisiones japonesas han decidido celebrarlo con un auténtico aluvión de nuevos títulos. Entre estos, destacar **Angelic Layer** (basado en el manga que *Clamp* serializa actualmente en el Shonen Ace), **Super Gals! Kotobuki Ran** (del manga de *Fujii Mihona*), **Digimon Tamers** (la tercera temporada de la serie), **The Soul Taker** (de la que pronto os hablaremos), **Gene Shaft** (espectacular e intrigante serie de mechas), y **Taiho Shichauzo** (nuevos episodios que muy probablemente veamos en Vía Digital dentro de un tiempo).

Se ha confirmado que la nueva película del estudio Ghibli: **Sen to chichiro no kamikakushi**, de la que os hemos hablado anteriormente, será distribuida el año que viene en EE.UU. por Buenavista, de modo que su estreno en nuestro país está asegurado.

Otomo vuelve al manga después de cinco años sin hacer nada. El título de su nueva obra parece ser "**Orbital Era**" y será publicada por Shueisha.

"**Avalon**" de *Mamoru Oshii* se verá en Cannes. Sí, en el mismísimo festival de cine donde proyectan películas de directores como los hermanos *Cohen* o *Scorcesse*.

Según anuncios que nos llegan desde Japón, cerca de un cuarto de millón de personas en todo el mundo hacen del **Phantasy Star Online** uno de los más populares juegos de RPG para DreamCast en red de todos los tiempos. Los datos oficiales indican que son 235.000 los usuarios que disfrutan ya de las excelencias de este gran juego. Por cierto, SEGA ha comentado que el número máximo de jugadores que puede haber simultáneamente en Phantasy Star Online es de 26.000. Jugar una partida en un mundo imaginario donde hay otras 25.999 personas hablando, luchando y persiguiendo -o no- tus mismos objetivos... ¿No es fantástico? Definitivamente, el futuro ya ha llegado. ¡Estamos en el siglo XXI! ¡Al fin nos damos cuenta!

Por cierto, ¿os imagináis un RPG con personajes tan grandes, definidos y bien dibujados como las cinemáticas del **FF8**, pero **HENTAI**? Sí, no estáis leyendo mal, el invento lo está llevando a cabo Illusion Soft, y lo más interesante será la posibilidad de interactuar en los "mejores momentos del juego" (ya entendéis). Con suerte, hasta lo sacan en U.S.A. porque lo que es en España...

Vamos con una de nuestras habituales curiosidades, y es que para promocionar el lanzamiento de **Street Fighter Ex** durante el 98 su creadora (Arika) publicó en la revista Gamest un pequeño cómic dibujado por las *Clamp*. Pues bien, aquí tenéis las ilustraciones.

M06A11.ps
C:\Minami\17\M06A112.ps

Tras la larga espera que hemos tenido que sufrir, por fin parece ser que ha llegado el momento del estreno en cines del remake de **Vampire Hunter D**. Por supuesto, estamos hablando de su estreno en Japón, pero dado que en EE.UU. también se podrá ver en las pantallas de cine en Septiembre, y que saldrá en formato DVD para las navidades, es muy probable que aquí no se haga demasiado de rogar. Por otro lado, la película está empezando a recibir premios conforme sucede su andadura por festivales. El primero, en el 19º Festival Internacional de Bruselas de Películas de Fantasía, Thriller y Ciencia Ficción, donde **Vampire Hunter D** recibió la Mención Especial del Jurado 2001 por su Dirección Artística. Otra curiosidad más.

Bueno, creo que como resaca del Salón de Barcelona ya es suficiente, me gustaría acabar la sección con alguna frase graciosilla, como por ejemplo: "Todo el mundo debería de creer en algo... y yo creo que me tomaré otra copa" ^_^ (por cierto mi e-mail tiene 2 guiones bajos)

chizuru
chizuru__@hotmail.com

PD1: Sobre lo de la nueva peli de Evangelion... seguimos investigando, pero todo apunta a que es un bulo. Más información en el dossier que os incluiremos el próximo número.
PD2: Sí, este mes no hay Top Ten de ventas, lo sentimos, pero es que con el lío del Salón las tiendas no han podido prepararlo a tiempo. Pero tranquilos que el mes que viene lo volveréis a tener ahí como siempre.

SECCIÓN SMS

Para inaugurar sección, una noticia importante, y es que por problemas con los que no contaba, ha habido que cambiar el número del móvil, debido a que algunos de los mensajes se borraban solos (y no es coña), ahora es el **650 70 35 88**, así que podéis seguir mandando todos los mensajes que queráis ahí, eso si, no mandéis al antiguo que no se van a leer, como tampoco es el número de Lázaro, y ¡por favor! no preguntéis cosas que ya vienen en las noticias, leedlas con más atención antes de mandar nada, ¿de acuerdo? No es que me importe responder, es que me jode ver que hay poca gente que se lee la sección, y ahora sí:
- A Eni, felicitarla por ser la usuaria Nº1 del buzón, en lo que va de mes, me habrá mandado 3 docenas de mensajes o más, todos bastante interesantes, ¡¡un besote!!
- A cualquiera que haya mandado un mensaje y no se le haya respondido: Por favor, que lo vuelva a enviar, que en serio ha sido un fallo tonto mío, no es que no los lea.
- Bastantes habéis preguntado por la emisión de **Card Captor Sakura** en A3tV, y la respuesta es que no tenemos noticias de ello, lo sentimos...
- *Lázaro Muñoz* afirma tener más de 20 años y menos de 30, el resto de información es inaccesible.
- **X** en español de *CLAMP* lleva retraso. Entre otras cosas se ha oído que las *CLAMP* no habían autorizado a sus editores el vender los derechos al extranjero, pero esto es sólo un rumor.
Y ahora la pregunta: **¿Qué personaje de Manganime os cae peor?** Ese tipo de odio visceral que os haga rechinar los dientes cada vez que le veis la cara, vale todo, desde *Shinji Ikari* hasta la mascota de *Utena*, las respuestas y todo lo que queráis al número de móvil arriba indicado.

Importante:
A un tal Andrés: No tengo tu número para responderte porque ya he dicho que se borró, así que si quieres solucionar el asunto del premio envía otro mensaje o bien habla con Lázaro mandándole un e-mail.

ANIME TOP 30

Muy pero que muy pocas variaciones hay este mes en la lista; la diferencia de votos entre las tres primeras canciones y sus perseguidoras es tan grande que se hace difícil que alguna modifique su puesto. Parece que a casi todo el mundo le gustan las mismas canciones y en el mismo orden, lo cual es mosqueante. Reseñar únicamentre la entrada de "Succesful Mission" de **Saber Marionette J** y "Duvet" de **Lain** en las 10 más votadas, y la vuelta de "Pegasus Fantasy" de **Saint Seiya** a la lista (el Club Anti-Seiya no ha logrado su objetivo... de momento:-)).
Pero por el contrario, hay muchísimo movimiento por los bajos de la lista. Cada día llegan nuevos votos y aparecen nuevos nombres. Entre las que más me han llamado la atención están "Cautionary Warning", de **Kacho Oji**, "Yubiwa" de la película de **Escaflowne**, y el precioso ending de **Urusei Yatsura** que vemos en la tele ahora mismo, "Kokoro Bosoina". Y muchas, muchas más canciones; con unos pocos votos hay muchas que podrían aparecer en el Top, así que ganbatte kudasai (sí, es con "n" ;-) y a votar. Aquí esta la lista de este mes:

ANIME TOP 30

1- 1/3 no Junjô na Kanjô (**Rurôni KenshinEND**)
2- Zankokuna Tenshi no Teese (**Shin Seiki EvangelionOP**)
3- Give a Reason (**Slayers NextOP**)
4- Rinbu- Revolution (**Shôjo Kakumei UtenaOP**)
5- Platina (**Card Captor SakuraOP**)
6- Get Along (**SlayersOP**)
7- Duvet (**Serial Experiments LainOP**)
8- Heart of Sword (**R. KenshinEND**)
9- Succesful Mission (**Saber Marionette JOP**)
10- The 4Th Avenue Cafe (**R. KenshinEND**)

11- It´s Gonna Rain! (**R. KenshinEND**)
12- Adesso e Fortuna (**Record of Lodoss WarOP**)
13- A Piece of Love (**Ranma 1/2- Kessen Togenkyô! Hanayome ô Torimodose!END**)
14- Mystic Eyes (**Tenkuu no EscaflowneEND**)
15- Yakusokuna Iranai (**EscaflowneOP**)
16- White Reflection (**Gundam WOP**)
17- Mononoke (**Mononoke HimeIS**)
18- Breeze (**Slayers TryOP**)
19- Toki ni Aiwa (**Utena- Adolescence MokoshirokuIS**)
20- Truth -a great detective of love- (**Meitantei ConanOP**)

21- Blurry Eyes (**DNA²OP**)
22- Dame! (**R. KenshinOP**)
23- Tobira ô Akaete (**C. C. SakuraOP**)
24- Kagami no Naka no Actress (**Kimagure Orange RoadOP**)
25- Moment (**Marmalade BoyIS**)
26- Tatakae Otakin! (**Otaku no VideoOP**)
27- Get Wild! (**City HunterEND**)
28- Voices (**Macross PlusOP**)
29- Pegasus Fantasy (**Saint SeiyaOP**)
30- Jajauma ni Sasenaide (**Ranma 1/2OP**)

Para participar mandad vuestros votos, bien por email a curro2@wanadoo.es (con el subjet: anime top 30), bien por carta corriente y moliente a: Anime Top 30. c/zabaleta 16. 1ºC. Madrid 28002. Hasta 30 canciones (y por lo menos 5 o así, joer, romperos la cabeza un pelín) y en orden de preferencia; no hace falta que sepáis el título completo: si no lo sabéis, nos decís dónde la habéis oído y la *Base de Datos Celestial* y el *Oráculo de Okinawa* averiguarán el nombre de la canción (o morirán en el intento, voto al chapiro verde). Que Ayukawa esté con vosotr@s.

Manuel Ortega (AKA Curro)
curro2@wanadoo.es

PD: Por problemas de espacio este mes no incluimos ninguna letra, pero el mes que viene volverá el formato habitual de esta sección.

CRAYON S

El niño más repelente de Japón llega a España

Crayon Shin-chan llegará a España el 2001. No sabemos todavía fechas concretas pero lo que está claro es que el canal autonómico catalán Canal 33 estrenará en el marco de su programa 3xl.net la serie con el protagonista más repelente de todo Japón. El título se ha modificado ligeramente, le han quitado el *Crayon* y lo han dejado solamente en *Shin-chan*. (*NdL:* Marc *hizo este artículo hace muuuucho gracias a que él fue el traductor, pero en Minami, fieles a nuestra política, hemos retrasado la publicación del mismo hasta que ya se pudiese disfrutar la serie*).

Su autor

Como es habitual en Japón, los mangas de éxito generan animes. **Shin-chan** no iba a ser la excepción. **Crayon Shin-chan** es un manga que se publica en la revista Action Comics, de la modesta editorial Futabasha (Planeta publicó por cierto tres números de este manga en castellano, que más tarde salieron recopilados muy bien de precio). El padre de este niño es *Yoshito Usui*, al que se podría considerar casi como el *Matt Groening* de oriente. Efectivamente, **Shin-chan** tiene muchos puntos en común con **Los Simpson**, y es que se trata de una especie de comedia costumbrista con una típica familia japonesa como protagonista, cuyo personaje más destacado es el propio *Shin-chan*, que se dedica a hacer gamberradas de lo más variadas.

En la revista Action Comics se publica todas las semanas una pequeña historia de **Crayon Shin-chan** de tres o cuatro páginas a cuál más salvaje (en el anime se ha suavizado la cosa). Todas ellas se están recopilando en tomos, de los cuales hay ya 27 publicados. En cuanto al anime, lleva ya varios años en antena y se emite con mucho éxito (no sin estar exenta de polémica por su contenido "poco educativo") justo al acabar **Doraemon**, los viernes en la Asahi TV. Hay ya casi 400 episodios de anime, y la serie sigue...

Cada episodio cuenta con tres mini-episodios de siete u ocho minutos. Cada mini-episodio tiene su propio argumento, por lo que no hay problemas si uno se pierde un capítulo de **Shin-chan** o empieza a ver la serie a medias. Cada uno de los sub-episodios es una pequeña maravilla argumental. El hecho de que esté dividido en trozos tan pequeños hace que uno nunca se canse de **Shin-chan**...

En lo que respecta a la parte gráfica, hay que comentar que **Shin-chan** no es ninguna maravilla. En su primera parte el dibujo es parecido a series como **Doraemon** o **Azuki-chan**, es decir, dibujo sencillo, esquemático y poco ambicioso (por otra parte, de aquí deriva el "Crayon" (rotulador) del título original de la serie, parece que esté dibujado a rotulador, por el trazo gordo). Gradualmente el aspecto de la serie va evolucionando hacia un estilo de dibujo realmente grotesco, con caras deformadísimas. Esta evolución es realmente curiosa.

El argumento

Shinnosuke Nohara (*Shin-chan* es su diminutivo, su apodo cariñoso) es un niño de 5 años que vive en la ciudad de Kasukabe, en la prefectura de Saitama. *Shin-chan* es el típico niño de familia japonesa: su padre, *Hiroshi Nohara*, es un *salariman* y trabaja en Tokio (lo que le obliga todos los días a hacer viajes de 2 horas en tren para ir y volver del trabajo) y su madre, *Misae Nohara*, es ama de casa. Hace la limpieza, cuida del niño y en general holgazanea lo suyo... *Shin-chan* va a la guardería, donde juega con sus amigos *Nene* (la refifi), *Kazama* (el pijeras), *Masao* (el llorón) y *Boo-chan* (el atontado).

Pero *Shin-chan* no es un niño normal, así, sin más. *Shin-chan* tiene una mente muy despierta para sus cinco años de edad, mente que utiliza para hacer las gamberradas más salvajes que uno se

M12y13.ps
C:\Minami\17\M12y13.cdr

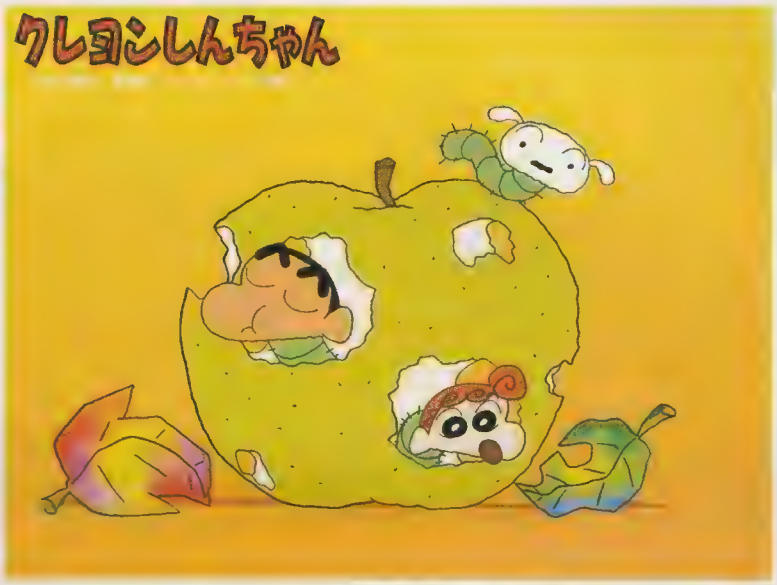
SHIN-CHAN

pueda imaginar, aunque, todo hay que decirlo, muchas veces lo hace inconscientemente. A *Shin-chan* le gustan las chicas jovencitas de cuerpo diez, le gustan las galletas de chocolate y hacer su "*zoo-san*" (se pinta la cara de un elefante en sus partes, con su pene haciendo las veces de trompa del elefante, y lo empieza a menear al son de la canción "*zoo-san, zoo-san*" (elefante, elefante)). También le encanta sacar el culo por doquier. Sus series preferidas de la tele son **Ultra Heroi** (**Action Kamen** en el original), una parodia de las series *sentai* como **Ultraman** o **Power Rangers**, y **Kantam Robo**, parodia a su vez de la célebre serie de mechas **Gundam**.

Sin embargo, *Shin-chan* odia el pimiento y las zanahorias... ¡Las peleas que ha tenido que lidiar con su madre para evitar comerse el pimiento!

Shin-chan lleva por el camino de la amargura a su madre *Misae*. En vez de decirle "mamá" le llama por su nombre, *Misae*, imitando el modo de hablar de su padre, le chafa todas las siestas, impide por la mañana que lleguen a tiempo para el autobús de la guardería, lo que obliga a *Misae* a llevarlo en bici... ¡Y tantísimas otras! La verdad es que *Shin-chan* se lleva un buen chichón cada vez que le hace una trastada a su madre. A veces no sabrías si decir si "*pobre Misae*" o "*pobre Shin-chan*"...

Shin-chan hace también trastadas en la guardería, metiéndose en general con sus compañeros *Kazama* y *Masao* (curiosamente deja bastante tranquilos a *Nene* y a *Boo-chan*) y con su profesora, la señorita *Yoshinaga*. La verdad es que **Shin-chan** cuenta con un muy variado elenco de personajes que se complementan perfectamente para fomentar situaciones divertidas y trastadas del niño más repelente de Japón.



Ficha técnica	
Guión y dibujo (manga): Yoshito Usui	Núm. de volúmenes: 27 (de momento)
Editorial: Futabasha	Años de publicación: 1989-actualidad
Colección: Action Comics	Núm. de capítulos (anime): casi 400 (y sigue)

Sólo en Cataluña, pero...

De momento, sólo se puede disfrutar de esta serie en Cataluña y, por extensión, en todas las zonas donde llegue la señal de Canal 33 (Baleares y parte de la Comunidad Valenciana). Pero sin duda están estudiando que **Shin-chan** llegue al menos a las demás cadenas autonómicas, ya que se trata de una serie de lo más divertido que tendría que llegar a cuanta más gente mejor. Esperemos que no sólo los catalanes podamos disfrutar de esta serie y que se convierta en un referente a compartir entre todos los otakus de España. (Por cierto, un servidor, junto con *Verònica Calafell*, se encarga de la traducción de esta serie al catalán, por lo que si hay alguna queja o sugerencia, no dudéis en escribirnos un e-mail. La verdad es que traducir **Shin-chan** es una ardua y difícil tarea, por lo que la polémica está servida.)

Marc Bernabé
m-bernabe@dreamers.com

BATTLE ATHLETES

Pioneer

Hablemos un poco en introspectiva, un pasado remoto conocido como el año 2015 DC. La Tierra estaba sumida en un grave conflicto bélico de escala mundial. Sin embargo, la guerra se detuvo cuando los polos magnéticos de la Tierra se invirtieron por completo, creando un enorme cataclismo. Este desastre de la naturaleza creó una conciencia diferente en el hombre y unió a los distintos bandos en conflicto. El hombre fijó como su principal objetivo reconstruir el mundo civilizado.

En el año 3045 se inició una guerra en contra de una raza alienígena. En ese tiempo, la tecnología estaba tan avanzada en ambos bandos que los combatientes peleaban en cámaras virtuales donde controlaban a sus naves de guerra a distancia. Es decir que la guerra se había reducido a una pelea sin [illegible] muertes; más bien, era un videojuego. Al final, se decidió que la guerra debería llevarse a cabo de otra manera y se hizo un concurso olímpico entre alienígenas y hombres para ver quién sería el vencedor. Así, la Tierra estuvo ganando las pruebas olímpicas y manteniendo el planeta a salvo de la invasión extraterrestre durante mucho tiempo.

En el año 3996 se construyó la Universidad Satélite para el desarrollo de los cuerpos humanos con el fin de alcanzar su máximo potencial atlético y mental.

Es el año 4999. Una chica va corriendo velozmente hacia un cohete parecido al Saturno V (es extraño que, después de milenios, se sigan utilizando cohetes de propulsión a chorro, pero supongo que este anacronismo será una licencia artística del director *Hiroki Hayashi*). Esa chica de 16 años se llama *Akari Kanzaki* y su madre había sido la poseedora del título "Belleza del Cosmos" que se le otorga a la mujer que saliese victoriosa de las brutales competiciones de desarrollo físico. Derrotar marca tras marca, año tras año, era una prioridad de la Universidad Satélite. *Akari* es una niña inteligente, bella y extrovertida, sin embargo, en los primeros episodios siente una gran presión debido a que no es la mejor del grupo, y como su madre fue la poseedora del ostentoso título es evidente que la hija quería demostrar sus quilates fuera de la sombra de su madre. Tanta carga tiene en sus hombros que en el discurso de apertura, cuando fue llamada por el director *Grant Oldman* para que dijera unas palabras, se limitó a balbucear delante de miles de cadetes, diciendo finalmente que quería convertirse en la futura "Belleza del Cosmos".

Lo cual hizo que la competencia fuera para ella todavía mayor, sin ir más lejos, una chica la retó a una carrera y le ganó por una centésima de segundo (era una pista de 100 metros lisos), pero no sólo eso, sino que corrió bajo una gravedad de 1.5 G y cargando con 5 kilos en pesas situadas en sus muñecas y tobillos (mientras que *Akari* no llevaba nada y corría en una gravedad similar a la de la Tierra (1 G).

Pero como no todo iban a ser desgracias, pronto conoció a su compañera, *Anna Resphigi*. *Anna* era diferente a *Akari*, era introvertida, tímida y cocinaba bien. No obstante, una chica llamada *Mylandah* (la mala de la película) se encargó de castigarlas duramente hasta que llegó la última compañera de habitación, *Kris Christopher*. *Kris* era la chica más atlética de las tres y provenía de una comunidad en la Luna conocida como Beginner. *Kris* se encargó de rescatarlas de la terrible *Mylandah*. Además, bailó la danza de la amistad totalmente desnuda delante de ella. Las dos pensaban

que *Kris* estaba loca y era una completa nudista. *Kris* les confesó que en esa comunidad de la Luna los hombres y mujeres vivían en un mundo natural, sin penas ni vergüenzas. Era casi como el Edén.

Pero pronto volvemos a la acción de la mano de *Mylandah*, que siempre que puede sabotea y pone todas las dificultades posibles a nuestra protagonista (la verdad es que siempre ha deseado eliminar a cualquiera que se interponga en su camino). A *Mylandah* no le importa si es necesario acabar con sus vidas para cumplir con sus caros objetivos: superar a *Lahrri* (la numero uno) y ganar el título de "Cosmic Beauty". Así, *Mylandah* tiene los instintos de una mente que lucha por obtener la victoria, cosa que se demuestra en uno de sus sabotajes, que pone en serio peligro a nuestras amigas, de modo que, mientras el elevador orbital (saboteado por *Mylandah*) se va cayendo hacia la Tierra, las chicas deberán sortear los laberintos y los obstáculos de la ruta para poder escapar (porque, evidentemente, estaban dentro). En un arriesgado escape al estilo **Misión Imposible**, las chicas logran ponerse a salvo antes de la inminente caída de A.R.M.S. en uno de los océanos de la Tierra. ¿Y quién dijo que en esta parte de la serie no habría otro *fan service* (recordad, innecesarias escenas eróticas para uso y deleite del aficionado)? Claro que lo hay y a cargo de las tres chicas, *Anna*, *Kris* y *Akari*, pero esperen un momento... *Anna Resphingí* tiene un secreto que confesarles en las fuentes termales para chicas. ¿¿¿Qué??? La verdad puede ser concluyente y reveladora, pero a mí me dejó atónito y sorprendido. ¿Cómo es posible que *Anna* sea expulsada de la Universidad Satélite? Esto es increíble y más todavía las razones detrás de su expulsión. ¿Qué hará la pobre *Anna*? Sin embargo, *Kris* y *Akari* le demuestran todo su apoyo y le piden que luche para cumplir sus sueños. Todas juntas serán siempre el mejor equipo del Universo.

Después de este impactante suceso, *Akari* es convocada para representar a la Universidad Satélite en una competición con la Escuela de Chicos. ¿Acaso huele aquí a guerra de sexos? Este año, el juego es "Acro Spike", un juego que es como una combinación de tenis, volleyball y fútbol. No les diré cómo se juega, pero se ve mejor que cualquier partido de tenis. El mismo Director tiene ideas alocadas sobre el juego. Dice que para ganar usarán "lindos" uniformes para dejar a los chicos aullando como lobos hambrientos. Hasta *Akari* y la temible *Mylandah* se encuentran un tanto avergonzadas por el "sexy" trajecito. A la única que no le da ni frío ni calor es a *Tanya*, una amiga de *Akari* que despedazó su uniforme el primer día de clases para sentirse más "liberada", digo, con más libertad en sus movimientos. Sí, llámenlo estrategia psicológica: uniformes reveladores para desconcentrar al equipo rival compuesto de chicos que no han visto una chica en años. ¿Pero cómo rayos puedes desconcentrar a rivales que son gays? Así es, el Director de la Escuela de Chicos, sabiendo de antemano la estratagema de su colega, elige a un grupo de homosexuales para que se enfrenten a *Akari*, *Mylandah* y *Tanya*. ¿Qué rayos es esto? *Akari* debe enfrentarse a un rival inesperado. Un rival que también fue su amigo y confidente. ¡No puede ser! ¿Qué hará *Akari* para triunfar?

Finalmente, tras todos estos preámbulos y después de meses de dura competencia y de revelaciones bizarras, la "Gran Competencia" por el título de Belleza del Cosmos ha comenzado. Con cada competición, *Kris* ha retado a *Akari* para presionarla en el desarrollo de su verdadero rendimiento donde la recompensa real de la competencia atlética es lo que se puede encontrar. Mientras *Akari* abraza el reto, las dos veces campeona *Lahrri* y la terrible y maquiavélica *Mylandah* incrementan la presión hasta el punto límite. Después de todo, ¡sólo puede haber una ganadora!

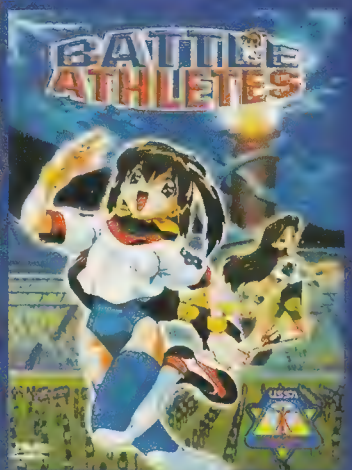
Pero *Kris Christopher* ha decidido empujar a *Akari* hasta los límites de la resistencia humana. Para superar a sus dos poderosas rivales, *Mylandah* y *Lahrri*, ambas deberán desarrollar una determinación fuera de cualquier posibilidad. Determinación, coraje, empeño, velocidad y fuerza son los elementos necesarios para convertirse en la próxima "Belleza del Cosmos". Sin embargo, para predominar sobre todas, *Akari* deberá desplegar la fortaleza escondida en su espíritu y también su confianza para vencer. Ella siempre había corrido detrás de su madre *Tomoe Midou*, la legendaria "Belleza del Cosmos". Siempre había estado detrás de la sombra de su madre, viendo su espalda mientras corría detrás del viento. Pero ya era hora de superar retos, era la hora para crear una nueva leyenda.

Kris Christopher vino para comprobar por sí misma la luz que había visto la madre de *Akari*, *Tomoe*. Era una extraña luz que te empujaba hacia la meta con toda celeridad. Era la luz de Dios. Una luz que se encuentra al final de un túnel oscuro y que sólo se puede acceder a ella cuando lo entregas todo: tu cuerpo, tu alma, tu mente y tu ser. Tienes que entregarlo todo en un solo objetivo para alcanzar esa luz. ¿Será capaz *Akari* de conseguirlo?

Esta serie sobrepasa cualquiera de mis expectativas. Para alguien que ya ha visto lo mejor de lo mejor (**Serial Experiments Lain**, **Wings of Honneamise**, **Key The Metal Idol**, **Record of Lodoss War**...), esta serie merece estar en el podium con los grandes de su género. La gente de AIC, quienes también animaron **Tenchi Muyo**, se merecen mis aplausos por la excelencia artística y narrativa que han desarrollado en este OVA. Este es uno de los mejores OVAs y narra exclusivamente los sucesos de la llegada de *Akari* a la Universidad Satélite hasta su encuentro final con *Lahrri*. El OVA fue un tremendo éxito, así que a la gente de AIC se le encargó realizar la serie de televisión de **Battle Athletes**, conocida como la serie **Victory**. Allí se explicarán todos los detalles que no pudieron ponerse en el OVA debido a las restricciones de tiempo y de presupuesto. Pero les diré algo, el OVA está mejor estructurado que los OVAs de **Record of Lodoss War**, es tan magnífico como cualquier pieza maestra de la animación japonesa y enaltece los valores del coraje y la lucha por llegar a ser el mejor. Es una oda al esfuerzo y el coraje humanos. Si te gustan las Olimpiadas o los deportes, definitivamente recomiendo que no pasen esta serie por alto, ni tampoco la serie de televisión (que comentaremos en breve). Todas sus expectativas serán cumplidas en ambas series. Te lo puedo asegurar.

Este artículo se lo dedico a Monstar Pina, Jefe Supremo, y a Javier Balmaceda, Oficial de Operaciones Tácticas de Locomotion
Special thanks to Cindy Ledeman (Pioneer crew)

Iván Oro
anime_zone@cephiro.com
http://www.pioneer-ent.com



Datos de producción
Pioneer LDC
AEON INC
TV TOKYO
Planeado por: Taro Maki y Toru Miura
Música por: Takayuki Hattori
Dirigido por: Kazuhiro Ozawa
Escrita por: Hideyuki Kurata
Diseños Conceptuales: Noriyuki Jinguji
Diseño de los personajes: Ryuichi Makino
Musical de Cierre: "Mune Wo Harou (Be Proud!)"
Cantada por: Rio Natsuki
Letra por: Natsuko Karedo
Música por: Takayuki Hattori
Arreglista: Junjiro Seki

Doblaje
Akari Kanzaki: Rio Natsuki
Kris Christopher: Tomoko Kawakami
Anna Respighi: Akiko Yajima
Tanya Natdhipytadd: Aya Sakaguchi
Lahrri: Yuriko Yamaguchi
Mylandah: Akemi Okamura
Tomoe Midou: Miki Takahashi
Jessi Gurtland: Miki Ito
Grant Oldman: Takeshi Igarashi
Estudiante A: Araki Kae
Estudiante B: Michiko Netani

He aquí uno de mis mayores fracasos. Leí esta historia hace mucho tiempo, en el pasado salón del manga, cuando *Ken* me la enseñó a lápiz. Por entonces ya realizaba "en la sombra" las funciones de Director Editorial, y sabía que como fuera iba a conseguir que los jefes supremos me aprobaran la idea de la línea de cómics de autores españoles, así que traté por todos los medios (bueno, por todos no, pero casi) de convencer a *Ken* para que la publicara con nosotros, pero ya se había comprometido con Amaníaco.

Y sí, es gracias a Amaníaco Ediciones que esta maravillosa obra verá la luz. Rara vez damos una oportunidad a ningún dibujante sólo por el hecho de ser de aquí, a ver si con eso de que su nombre sea "raro" (porque sí, es su nombre de verdad, nada de pseudónimos) la peña se anima a comprarlo, porque desde luego pocas cosas encontraréis hoy en día con tanta calidad (no pude conseguir esa historia, pero *Ken* ya está trabajando en otra igualmente buena o mejor que sí saldrá de nuestra mano).

Underground Love nos cuenta, a lo largo de sus 32 páginas, una historia real, de las de cada día, y vive Blas que más de uno y de dos se sentirá identificado con alguno de los personajes protagonistas (supongo que más con el primero que con el segundo -y no porque se le dedique mucho más espacio-), dos jóvenes usuarios del metro que viven su día a día entre la monotonía de la rutina y la multitud. Hasta que sucede algo que rompe esa monotonía: conocen a una chica. Esto hará cambiar su dinámica, llevándolos a un desenlace que... evidentemente no voy a contar (sólo aclarar que las dos historias son independientes, aunque el prototipo de protagonista sea bastante parecido).

En cuanto al dibujo, poco que decir, puesto que primero todos conocéis el arte del genial *Ken Niimura* y segundo tenéis algunas páginas aquí ilustrando para que os hagáis una idea. Sólo decir que el acabado es magistral, y que con su particular estilo de dibujo consigue definir claramente las distintas situaciones, jugando de forma increíble con las luces y las sombras para definir los estados emocionales o los ambientes de las distintas situaciones. Todo ello, por supuesto, sin abandonar esa peculiar forma que *Ken* tiene de dibujar casi como si fuera al carboncillo. más como si fueran ilustraciones que viñetas.

Resumiendo, hasta ahora el "manga/cómic español" ha pasado siempre sin pena ni gloria. Es algo que muchos consideramos un gran error. Y ahora tenéis una buena oportunidad para demostrar que tenéis algo que decir al respecto.

Ya digo, a mí, como todo, me lo van a regalar, pero creedme que por esto hubiera pagado, incluso más de lo que seguramente costará.

Lázaro Muñoz

SLAYERS

Érase una vez una loca, poderosa, divertida, adorable, simpática y destructiva hechicera adolescente llamada *Lina Inverse*. Y junto a ella, la tropa más delirante de aventureros que te puedas imaginar: guerreros, princesas, quimeras, demonios, dragones y cientos de líos y batallas por la humanidad, la comida o el dinero (según el caso). Obviamente, no se trata de un cuento de hadas: estoy hablando de **Slayers**, la popular comedia de fantasía heroica que hemos podido disfrutar gracias a TVE bajo el título de **Reena y Gaudy** (por si os sirve de consuelo, todavía hemos salido bien parados con el cambio de título: en Italia la serie se llamó **Un incantesimo dischiuso tra i petali del tempo**, que no sé qué significa pero suena que da miedo).

El anime tiene su origen en una colección de novelas del escritor *Hajime Kanzaka*, ilustradas por *Rui Araizumi*, quien también echó una mano con los diseños de personajes de la serie. El mundo de **Slayers** es un mundo fantástico donde aún es posible lanzarse a los caminos y vivir aventuras, y sobre todo, donde la magia tiene un papel principal. El hecho de ser mago es una especie de profesión remunerada que abarca hechiceros mercenarios, servicios públicos, venta de artículos mágicos, o creación de otros artículos mágicos o hechizos. Estos deben ser reconocidos por una de las Asociaciones de Hechiceros que existen; estas Asociaciones son, entre otras cosas, escuelas oficiales de magia, aunque sus miembros también intervienen en los asuntos políticos. Los espadachines mercenarios y justicieros también recorren el mundo en busca de entuertos que desfacer... Un mundo que está protegido y dividido por una barrera mágica tras la cual aguarda el llamado Mundo Exterior, donde la magia no está tan extendida y la gente prefiere dedicarse a la tecnología. En este singular universo coexisten innumerables razas de seres, aunque las más importantes son los demonios, representantes del mal; los dragones, defensores del bien; y los seres humanos, la capacidad de elección.

Pero todos estos ideales se olvidan al conocer al grupo protagonista que, liderados por *Lina Inverse*, se dedican a tirar por tierra todo concepto de héroe de leyenda y a mostrarnos el lado más divertido y salvaje de la fantasía épica. No todo van a ser rescates de princesas (que los hay, o grandes batallas para impedir la destrucción del mundo (que también las hay... Aunque antes haya que pasar por impedir que a *Lina* se le vaya el conjuro de las manos y destruya la ciudad en la que se encuentran). Aquí lo primero es el buen humor y la aventura por la aventura, aunque el destino acabará llamando a nuestros héroes para echar una manita a la Tierra... si es que se puede llamar héroes a una hechicera que sólo lucha por dinero e intereses similares, su despistado guardaespaldas el espadachín *Gourry*, la princesa justiciera *Amelia*, el paciente y sufrido *Zelgadiss*, y *Zeros*, el demonio gamberro que ayuda a salvar el planeta "para poder destruirlo después".

PERSONAJES

Sin duda uno de los puntos fuertes de la historia de **Slayers** son los personajes. Como suele ocurrir en las series japonesas el personaje y su historia es más importante que el ambiente -justo al contrario que en el cómic europeo- (*NdL: Una afirmación muy atrevida...*), y el caso de **Slayers** no es una excepción. No obstante hay que tener en cuenta que la serie de anime está basada en las novelas originales y que así muchas cosas se dan por sobreentendidas, perdiendo la serie de esa forma parte de la calidad que podría tener su original. Mucho se ha dicho y escrito sobre los protagonistas de **Slayers**, por eso aquí vamos a intentar ir un poco más allá de la típica descripción, adentrándonos ligeramente en la historia personal de cada uno más allá de lo que hemos podido ver en la serie. Toda esta información es oficial y parte de fuentes como la enciclopedia de **Slayers**, traducciones de las novelas y otros documentos (gracias, *Ameban* y *Diana*).

LINA INVERSE

Raza: Humana
Estatus: Hechicera (en principio pudo haber sido camarera; más tarde quiso dedicarse al comercio de objetos mágicos)
Lugar de origen: Zefiria
Edad: 13-14 en las películas, 15-17 en la serie
Altura aproximada: 150 cm
Le gusta: Comer, el dinero, dar órdenes, regar a los demás, la magia, llamar la atención
No le gusta: Todo lo que sea ponerla en duda, ya sea como hechicera, como mujer (el tamaño de su pecho, etc... Tampoco le gusta la gente que se podría considerar como "mala", los bandidos, las babosas y los demonios.
Historia: *Lina* es la segunda hija de un matrimonio formado por un ex-mercenario y una sacerdotisa, ahora comerciantes. Se graduó en la escuela de hechicería de la ciudad de Atlas y regresó a su hogar en Zefiria, aunque acabó huyendo de casa probablemente a causa de las palizas y las burlas de su poderosa hermana mayor, *Luna*, que no es otra que el legendario *Caballero de Ceiphid*. En sus viajes conoció a *Naga la Serpiente* (su compañera en las películas y los OVAs) con quien entabló una amistad casi a la fuerza y una enorme rivalidad. Más tarde se separaron. *Gourry* se cruzó en su camino... y el resto ya lo sabemos. *Lina* utiliza sobre todo la Magia Negra, aunque

M18y19.ps
C:\Minami\17\M18a27.cdr

Minami

hechizos funcionales de Magia Blanca.

Es [illegible] y por regla general sólo lucha por dinero o por salvar su propio pellejo. Es inteligente y optimista, y no suele pararse a pensar [illegible]. La pobre sufre un enorme complejo de inferioridad causado por la influencia de su poderosa y temible hermana mayor, y por [illegible] quien le lleve la contraria! Está enamorada de *Gourry*, aunque se dejaría matar antes de reconocerlo.

Rumores y curiosidades: Se dice que una de las razones por las que se fugó de su casa es porque, cuando [illegible] desnuda cobrando por ello... y cuando *Luna* se enteró le dio [illegible] 5 verla.

Otro rumor dice que los lunares que luce bajo el flequillo [illegible] Zefilia.

GOURRY GABRIEV

Raza: Humana, aunque tiene antepasados elfos
Estatus: Espadachín mercenario (y autonombrado guardaespaldas de *Lina*)
Lugar de origen: [illegible] cercano a Sairaag, en el Imperio de Lyzelli
Edad: 19-21
Altura aproximada: 190 cm
Le gusta: [illegible]
No le gusta: [illegible]
Historia: La familia de *Gourry* ha sido desde siempre una de [illegible] los elfos les confiaron la custodia de la Espada de Luz, que ha pasado de generación en generación en el [illegible]. Su [illegible] a una vez *Gourry* rehusó deshacerse de ella para siempre. Se dice que fue el mismo padre de *Lina* quien lo encontró y le disuadió en su empeño. Desde ese día, *Gourry* recorre el mundo en busca de aventuras y de débiles a los que defender y damas a las que rescatar, tal como su abuela le encomendó. Según *Lina*, *Gourry* [illegible] protegería a todas horas.

Curiosidades: [illegible] vuelve muy listo (¡lo que hay que oír...! ^_^ U)

AMELIA WIL TESLA SAILLUNE

Raza: Humana
Estatus: [illegible] **Lugar de origen:** Saillune **Edad:** 14-16
Altura aproximada: 150 cm
Le gusta: [illegible] discursos sobre la justicia subida a lugares altos.
No le gusta: [illegible] espadas y armas en general, el pescado.
Historia: [illegible] de Saillune. Cuando era muy pequeña fue testigo, junto a su [illegible]

M20a23.pa
C:\Miami\1\M18a27.cdr

un tal Booley, que al parecer en realidad intentaba matar a [illegible] madre e hija. Este suceso marcó profundamente a las dos hermanas, y es por eso que *Amelia* siente desde ese día una profunda aversión a las armas y siempre trata de evitar empuñar una. Poco después perdió también a su hermana, que se fugó de palacio, convirtiéndose así en heredera del trono, y comenzó su aprendizaje de Magia Blanca con la esperanza de llegar a ser una gran heroína justiciera. Domina este tipo de magia y conoce [illegible]

Curiosidades: No es un rumor, efectivamente, su hermana [illegible] **Slayers**.

ZELGADISS GRAYWORDS

Raza: Quimera (humano transformado mediante la magia en [illegible])
Estatus: Es tanto hechicero (especializado en Magia Astral) [illegible]
Lugar de origen: Desconocido (posiblemente el Imperio de Lyzelli)
Edad: 18-20
Altura aproximada: 177 cm
Le gusta: La esgrima, la ciencia, tocar la guitarra, el buen vino...
No le gusta: Él mismo, *Rezo*, *Xelloss*, los demonios en general, hacer el ridículo.
Historia: [illegible]rioneta a las órdenes de *Rezo* y cometió muchos crímenes por él, llegó a odiar profundamente a su abuelo y, en cuanto encontró ocasión, le traicionó uniéndose a *Lina* y enfrentándose [illegible] Clair o algún otro procedimiento que le devuelva su cuerpo original; pero no porque se considere feo, como muchos creen, [illegible] llevar una vida normal.
Rumores y curiosidades: Su nombre viene del latín "zelgad", [illegible] producto de una aventurilla de la madre de *Amelia*. Los motivos [illegible] que se oponen a la existencia de esa pareja.

SYLPHEEL NELS LAHDA

Raza: Humana
Estatus: Sacerdotisa del Hulagon de Sairaag
Lugar de origen: Sairaag
Edad: 16-18
Altura aproximada: 165 cm
Le gusta: El sacerdocio, las flores, los peluches, cocinar...**No le gusta:** Los demonios**Historia:** Es la hija única de una pareja de [illegible] Magia Blanca; pero su vida se ha visto marcada por la desgracia al perder a toda su familia y presenciar la destrucción de su [illegible]
Rumores: Por ahí circula uno que dice que es la Princesa de [illegible] dentro del clero de la ciudad, sólo eso.

XELLOSS METALLIUM

Raza: Demonio Superior
Estatus: Sacerdote y General de la Señora de las Bestias, *Xellas Metallium*
Lugar de origen: El plano astral**Edad:** Eones (es una creación de la Diosa de las Pesadillas)**Altura aproximada:** 180 cm
Le gusta: Todo lo que le gusta a los demonios (odio, ira, dolor, [illegible] turísticas, que colecciona con tesón.
No le gusta: Las emociones positivas, los dragones dorados y las canciones de *Amelia*.
Historia: La historia de *Xelloss* se limita a una obediencia ciega [illegible] durante la Primera Resurrección de Ojo de Rubí -La Guerra [illegible] cientos de dragones negros y dorados... Aniquilándolos a todos [illegible]

[illegible] Demonio de los 4 universos, permitiéndole aumentar su poder y [illegible] sacerdote de Ceiphid, y la verdad es que los tuvo engañados a todos una buena temporada; su carácter bromista y risueño le ayudó bastante a pasar inadvertido (¿quién va a pensar que [illegible] es un secreto!"

Rumores y curiosidades: Algunos fans sostiene que *Xelloss* y [illegible] el hecho que ambos comparten el apellido y en la ciega obediencia que *Xelloss* tiene hacia su Señora, incluso hay quien [illegible] debido a su personalidad tan marcada, fue un humano alguna [illegible] en demonio olvidándose de toda su pasada identidad una vez transformado.

MARTINA ZOANA MEL NAVRATILOVA
Raza: Humana
Estatus: Princesa heredera del reino de Zoana
Lugar de origen: Zoana
Edad: 17-18
Le gusta: Adorar a *Zoamelgster*, los chicos, el tenis, presumir...
No le gusta: *Lina*, los demonios...
Historia: Martina es la hija única de *Moros*, el rey de Zoana, pero la pobre perdió su palacio, su reino y todo cuanto poseía a manos de la despiadada *Lina Inverse*. Claro que ella solita se lo había buscado por intentar conquistar el mundo con ayuda de un monstruo mecánico llamado *Zoamelgster*, al que adora como si fuese un dios. *Martina* es una de las princesas más pijas y repelentes de la historia de la fantasía heroica, pero se hace querer con su gracia. Tiene una increíble facilidad para enamorarse de todo chico que se cruce en su camino.
Curiosidades: Este personaje fue creado exclusivamente para la serie de anime, al igual que *Filia*, y no aparece en las novelas ni en el manga (una pena)...

FILIA ÛL COPT
Raza: Dragón Dorado
Estatus: Sacerdotisa de *Koto-Vrabazard*, el Rey Dragón de Fuego
Lugar de origen: Templo del Rey Dragón, en el exterior de la Barrera
Edad: Alrededor de 100 (equivalente a unos 18 de edad humana)
Altura aproximada: 170 cm en su forma humana
Le gusta: [illegible] la cerámica y los mazos
No le gusta: Los demonios (y *Xelloss* es el que se lleva la palma)
Historia: *Filia* es una joven dragona dorada dedicada al sacerdocio del Rey Dragón de Fuego. Como tal, puede adoptar forma humana a voluntad, aunque no lo controla muy bien (se le escapa la cola). No se sabe nada de su familia o infancia, pero presumiblemente nació en la comunidad de dragones del Templo de Vrabazard y fue entrenada para el sacerdocio del mismo, así que aúna los conocimientos de magia blanca con la [illegible] oficial: buscar al más poderoso humano y llevarlo al templo de [illegible] donde aún se practicaba la magia de alto nivel) en busca de [illegible] y *Filia* tuvo que conformarse con *Lina*. Tras la que fue la aventura de su vida, *Filia* abrió una tienda de objetos de [illegible] *Gurabos* para criar al renacido *Valgaru*.
Curiosidades: Su nombre significa "amor", y su apellido "tetera". En el opening de **Slayers Try** aparece un cubo de basura tras la aparición de *Xelloss* y *Xellas* porque *Filia* le llama "namagomi" que en japonés quiere decir "basura de restos de comida".

20a23.pcx
\Minami\17\M18a27.cdr

LOS VILLANOS

[illegible] lo más desocupados... Aunque en honor a la verdad, en una [illegible] propiedad.

ZANGLUS Y VULGRUM: Son una pareja de mercenarios, espadachín y mago respectivamente, que se dedican a acosar sin tregua a *Lina* y *Gourry* desde el momento en que se puso precio a sus cabezas. Más tarde revelaron servir a *Ellis*, la discípula de *Rezo*. La particularidad de *Vulgrum* es que no moría nunca por mucho que *Lina* acabara con él. Como se vio más tarde, la causa era que *Ellis* disponía de clones ilimitados del mago. *Zanglus* desarrolló una fuerte rivalidad con *Gourry* como [illegible]

REZO: Más conocido como el Monje Rojo, es el principal villano de la primera parte de **Slayers** y el responsable del [illegible] *Zelgadiss*, en una quimera y en su esclavo. En otro tiempo fue un hombre bondadoso y sabio al que sólo preocupaba hacer el [illegible] *Sabranigudu*, que se encontraba sellado en sus ojos y ansioso por salir. Eso fue lo que lo transformó y destruyó.

ELLIS: Esta joven maga fue discípula de *Rezo*, y su amor por él la impulsó a especializarse en genética y clonar a su [illegible] manos del hombre que amaba.

FIBRIZO: El señor de los infiernos, un poderoso demonio [illegible] **Slayers Next** [illegible] nuestros protagonistas al presentarse ante ellos en forma de niño.

XELLAS: No llega a aparecer en la serie, pero es la jefa directa de *Xelloss* y la que le dicta todas sus misteriosas órdenes.

VALGARV: Uno de los villanos más carismáticos de la serie, *Valgarv* era un dragón ancestral que fue rescatado de la muerte y [illegible] *Valgarv* se rebela contra el mundo y decide purificarlo mediante la destrucción, invocando para ello a la poderosa entidad del mal Estrella Oscura. Sus más directos servidores son el semiogro *Gurabos* y el zorro *Jiras*, experto en armas de fuego. Al final de **Slayers Try** [illegible] será adoptado por *Filia*.

LA MAGIA

El uso de la magia juega en **Slayers** un papel fundamental. Aquí quien no la domina posee al menos un objeto mágico que le [illegible] interminable, pero vamos a hacer un repaso por los diferentes [illegible] por ejemplo, el uso de la Magia Negra disminuye las capacidades con la Magia Blanca.

Magia Negra: Es la magia ofensiva por excelencia, su poder procede de los demonios, de hecho algunos conjuros llevan el nombre de los mismos (Sangrar de Xellas, Explosión de Dynast...). En esta categoría se encuentra el favorito de *Lina*, el Matadragones (o Drag Slave), que invoca a *Sabranigudu*, y la Espada Ragna (Laguna Blade), que toma su poder directamente de la Diosa de las Pesadillas.

Magia Blanca: Al contrario que la negra, carece de poder ofensivo y es utilizada por los sacerdotes para sanar, purificar, bendecir, calmar e incluso resucitar a los muertos. Esta magia toma su poder de los dioses, y es la que utilizan sobre todo *Sylpheel* y *Amelia*.

Magia Astral: Estos conjuros toman su poder de los elementos: agua, fuego, tierra y viento, y una quinta categoría, la espiritual, que ataca directamente al espíritu del adversario a través del plano astral. Los conjuros astrales son quizá los más utilizados en **Slayers** por *Lina*, *Zelgadiss* y *Amelia*: Bola de

[illegible] poderoso de todos, La-Tilt.

SERIES DE ANIME

Slayers: [illegible] tiempo en el gag humorístico, pero también hay sitio para la [illegible] *Gourry* se conocen y empiezan a viajar juntos; a partir de ahí, [illegible] *Ellis* pone precio a sus cabezas como venganza, y todos viajan a [illegible] demostrar que es mejor que el original.

EPISODIOS
Soy una bella hechicera
No me gusta esa momia
El blanco, el rojo y el extraño
La pérdida de poderes
La aparición de Noonsa
¿Es Rezo el verdadero enemigo?
La legendaria Espada de Luz
La resurrección de Sabraniqudu
La noche anterior al combate
El combate final
Problemas en la familia real
El entrenamiento de Amelia
Justicia y oro
Una invitación a Sairaag
La boda de Lina
Vida de teatro
El amor de Gourr[illegible]
El regreso de Rezo[illegible]
[illegible]

Slayers Next: [illegible] en Japón [illegible] fans [illegible] técnica, sino sobre todo en [illegible] interés y emoción, en la capacidad [illegible] capítulo a otro, y en que hay mayor [illegible] situaciones [illegible] y más serias; eso sí, los [illegible] serie son realmente insuperable[illegible] la aparición de *Xelloss* y [illegible] ser conseguir que *Lina* [illegible] legendaria Biblia Cla[illegible] a poderosos demon[illegible] Diosa de las Pesadillas, [illegible] *Lina* [illegible] *Gourry* acabarán [illegible] luego diga[illegible]

EPISODIOS
El terrible monstruo [illegible]
[illegible] sacerdote travieso
[illegible] resulta fác[illegible]

El pacto de la inmortalidad
Por un amor imperecedero
El regreso de la tenaz Martina
Un excelente cocinero
La sucesión al trono
La ambición secreta
Volved, poderes mágicos
El trueno de la oscuridad
La increíble verdad
El fin de la ambición
La danza prohibida
La batalla de la torre de Artem
Un tiro mágico rencoroso
Una chica llamada Zelgadiss
El templo de arena
La verdadera identidad de Xelloss
Viaje al valle de los dragones
La verdad de los mil años
La muerte del diablo dragón
En busca de Gourry
La ciudad de las almas en pena
La decisión final de Lina
El poder del caos

Slayers Try: [illegible] un mal sabor en varios aspectos: la trama se torna más [illegible] identidad en favor de la preocupación por salvar el mundo. Eso [illegible] resurrección de Estrella Oscura.

EPISODIOS
Arriad velas y naveguemos
Por una carta de casa
¿Dónde está el hombre arrogante?
Este hombre no se está quieto
Qué extraño rumor
Las ruinas avanzan sin control
La capilla de los dragones
El plan está en marcha
La batalla del arrecife
[illegible]

Amelia en la aldea de la justicia
Tres bandos, tres objetivos
La ciudad fantasma
La historia sellada en el país perdido
Un grito por los caídos
Se acabó la discusión
La puerta prohibida se abre
Aquel que viene de la estrella de la oscuridad
Volver a intentarlo

C:\Minami\17\M18a27.cdr

Rumores: [illegible] ahí una cuarta serie de **Slayers**, **Slayers Again**, que aún no se [illegible] último videojuego de **Slayers**.

PELÍCULAS Y OVAS

Aunque no las hemos podido ver en España más que como [illegible] de **Slayers**, [illegible] ensordecedora. He aquí sus aventuras:

PELÍCULAS

Slayers the motion picture (1995): *Lina y Naga* viajan a [illegible] chico se aparece en los sueños de *Lina* y le pide que cambie el [illegible] a su "problema de talla"...

Slayers Return (1996): *Lina y Naga* viajan juntas de [illegible] sólo por la perspectiva del tesoro, claro está.

Slayers Great (1997): Dos maestros artesanos de golems, padre e hijo, mantienen disputas familiares y deciden [illegible] *Naga* pasaban por allí, y son las elegidas como musas de los [illegible]

Slayers Gorgeous (1998): Una joven tiene el poder de dominar a los dragones y éstos la siguen como un ejército, quién sino *Lina* podía ser la encargada de detenerlos...

OVAS

Slayers Special (1996-97): Esta serie se compone de 3 capítulos. En "Kyofu Limera keikaku", un mago especializado en genética planea crear un monstruo definitivo: una quimera con genes de *Lina Inverse*. A ésta no le hace ninguna gracia la idea, pero para "convencerla" está *Naga*, que se valdrá de un ejército de clones de sí misma todas riendo al mismo tiempo (qué horror)... En "Jeffrey-kun no kishido", *Lina y Naga* son las guardaespaldas de un joven y bastante torpe aprendiz de caballero; aunque en realidad no las necesita pues su madre, la terrible señora *Joselyne*, muestra una fuerza sobrehumana cada vez que alguien osa meterse con su hijo... Por último, en "Kagami yo kagami" aparece un espejo mágico capaz de duplicar cualquier cosa que se refleje en él, pero invertida... Los resultados del experimento son una *Naga* tímida, insegura [illegible] completamente al revés.

Slayers Excellent (1998-99): También consta de 3 capítulos: "Labyrinth", en el que nuestras heroínas han de enfrentarse a un temible vampiro; en "Osorubeki mirai" *Lina* no [illegible] jóvenes diseñadoras de moda rivales.

¿Quién es Naga la Serpiente?

Naga, esa explosiva chica de risa estridente que acompaña a *Lina* en las películas y OVAs, es un personaje un tanto desconocido para el publico español (que no hemos podido disfrutar de sus aventuras) y que ha originado multitud de rumores; para que no sea menos, vamos a dedicarle también una pequeña ficha para que la vayáis conociendo:

Nombre: *Gracia Wil Naga Saillune*

Raza: Humana

Estatus: En un principio, princesa heredera y sacerdotisa de Saillune; más tarde hechicera mercenaria

Lugar de origen: Saillune, capital de la magia blanca

Edad: 17-18

Altura aproximada: 180 cm

Le gusta: El dinero, la fama, el poder, el alcohol, demostrar su superioridad, los hechizos cantosos, reírse...

No le gusta: Las espadas y armas en general, la visión de la sangre (se pone malísima), que *Lina* sea más famosa que ella...

Historia: *Gracia* es la hija mayor del príncipe *Filionel* y estaba destinada a ser la reina de Saillune, para ello tuvo que aprender Magia Blanca, pero nunca le gustó y decidió practicar la Negra [illegible] su madre en medio de un charco de sangre, junto a una espada, y a *Booley*, el tipo que la mató; *Gracia* también descubrió que *Booley* en realidad quería matarla a ella, y le persiguió hasta acabar con él. Este suceso le causó un profundo trauma y desde ese día no soporta las armas ni la sangre, llegando a desmayarse sólo con verla. También se aficionó mucho al alcohol con la esperanza de olvidar la culpabilidad de que su madre hubiera muerto en su lugar. Poco después huyó de palacio y se forjó una nueva identidad como hechicera mercenaria casi tan terrorífica como la misma *Lina*, con la que compartió sus viajes. *Naga*, al contrario que *Lina*, tiene una enorme autoestima y se cree más que nadie, pero su carácter es tan fuerte como el de su compañera-rival, con lo que no es de extrañar que se lleven como el perro y el gato.

Rumores y curiosidades: Se dice que la espada que lleva consigo es falsa, ya que no la utiliza nunca y no soporta las armas. Físicamente es la viva imagen de su madre.

Novelas

La historia de **Slayers** está basada en las novelas de *Hajime Kanzaka*, que comenzaron a publicarse mensualmente en la revista japonesa Dragon Magazine. Existen dos series de novelas: las que inspiraron la serie de TV, protagonizadas por *Lina y Gourry*, y la serie **Slayers Special**, compuesta por breves relatos autoconclusivos sobre las desventuras de *Lina* y [illegible] especiales de **Slayers Delicious**, también sobre *Lina* y *Naga*. Todas están narradas en primera persona a través de su protagonista, *Lina*, con un estilo muy fresco y directo. A continuación un breve resumen de las novelas originales que inspiraron el anime:

Slayers: La trama de esta novela coincide con la primera parte de la serie: *Lina* conoce a *Gourry* tras saquear a unos [illegible] *Sabranigudu*.

El mago de Atlas: *Lina y Gourry* se ven involucrados en [illegible] detrás de ellos para vengar a su maestro, y los demonios [illegible]ienzan a proliferar...

[illegible] alguien ha puesto precio a sus cabezas. Mientras esquivan a [illegible]os cazarrecompensas, averiguan que la persona que los busca no es otro que *Rezo*, o para ser exactos, su clon. La sacerdotisa *Sylpheel* se les une en la aventura.

La batalla de Saillune: El trío viaja hasta Saillune, donde deberán ayudar al príncipe Filionel y a su hija *Amelia* [illegible]ntra las intrigas de palacio y los usurpadores del trono. Pero [illegible] revelan que *Lina*, y no *Fil*, es su verdadero objetivo, y los [illegible]monios también tienen algo que ver...

[illegible] [illegible]iaje son atacados por un demonio que sella los poderes [illegible]*a*. *Zelgadiss* reaparece y *Xelloss* se presenta por primera [illegible]ntos intentarán hallar el modo de recuperar la magia de [illegible]

[illegible] oscuridad de Vesendi: *Lina*, *Gourry*, *Amelia*, [illegible]iss y *Xelloss* se encaminan a la ciudad de Vesendi [illegible]do una antigua profecía. Allí descubrirán los verdaderos [illegible]nes de los demonios que los persiguen incansablemente, se [illegible]tarán a *Garve* y se revelará la verdadera identidad de [illegible]

El desafío de Garve: La trama gira en torno a la [illegible]squeda de la legendaria Biblia Clair, que cada uno desea por motivos personales; finalmente reaparece *Garve* con un [illegible]

C:\Minami\17\M18a27.cdr

El rey de la ciudad encantada: *Fibrizo* acaba con *Garve* [illegible] Sairaag. *Lina* encuentra el conjuro definitivo al fin en la Biblia [illegible] **Slayers Next**). *Gourry* pierde su espada de luz a manos de la Diosa de las Pesadillas.

La espada mágica de Beseldo: *Lina* y *Gourry* parten [illegible] del demonio *Dynast*.

El malvado plan de Solaria: Continúa la búsqueda, y se une al grupo una pareja de mercenarios, *Luke* y *Mileena*. Juntos [illegible]

Problema en Carmesí: La Asociación de Magos y [illegible] misteriosa *Sherra*.

Las tácticas de Dynast: De nuevo junto a *Luke* y [illegible]

EL MANGA

Existen dos adaptaciones al manga de **Slayers** diferentes. Una de ellas ya la hemos podido disfrutar traducida al español de la mano de Planeta De-Agostini, en una serie limitada de sólo 8 números (algo es algo), y está dibujada por *Shôko Yoshinaka*, con un estilo un tanto particular pero bastante gracioso. El guión es del mismo *Hajime Kanzaka*, y la historia sigue más o menos la trama de la serie y las novelas. El otro manga de **Slayers** sólo lo podemos leer a través de las ediciones italiana o inglesa (a [illegible] personajes).

EL DOBLAJE

[illegible] seguro: sólo había 5 actores que se repartieron como bien pudieron absolutamente TODOS los papeles de la serie, de los protagonistas a los más [illegible] no puedo cerrar este dossier sin dedicarles un huequecito.

MARTA SÁINZ

[illegible] **flores**), *Polon* y *Kanta* (**Sally la bruja**) o *Remi* (**Remi, la chica sin hogar**).

AMELIA JARA

[illegible] *James* del Team Rocket) y *Sandra Jara* (*Isami Hanaoka*).

JUAN LUJAN

[illegible] y su carrera, pero mantendremos el oído atento por si acaso.

ENRIQUE J. YES

[illegible] otros personajes. Es un conocido locutor publicitario, y además ha [illegible] papeles en **Isami** (*Kazuma*, el sr. *Hanaoka*, el *Duende Armadura*...).

LA MÚSICA DE SLAYERS

[illegible] por las colecciones **Etcetera** (de la primera serie), **Sound Bible** (correspondiente a **Next**) y **Treasury BGM** (la música de **Try**); si lo que buscas son temas vocales, **The Best of Slayers** [illegible] **Extra** y **Slayers N'extra**, que [illegible] radiofónicos (pero en japonés, [illegible] discos de bandas sonoras se pu[illegible] monólogos de los protagonistas[illegible]

DISCOGRAFIA

Slayers Etcétera (KICA250)
Slayers Etcetera 2 (KICA265)
Slayers Extra 1 (KICA282)
Slayers Extra 2 (KICA293)
Slayers Extra 3 (KICA298)
Slayers Extra 4 (KICA302)
Slayers Next Sound Bible I (KICA307)
Slayers Next Sound Bible II (KICA317)
Slayers Next Sound Bible III (KICA332)
Slayers N'extra (KICA336)
Slayers N'extra 2 (KICA340)
Slayers N'extra 3 (KICA343)
Slayers N'extra 4 (KICA347)
Slayers Try Treasury VOX (KICA351)
Slayers Try Treasury BGM (KICA361)
Slayers Try Treasury BGM 2 (KICA380)
The best of Slayers from TV & radio (KICA454-455)
The best of Slayers from movie, OVA & game
Slayers the motion picture (KICA254)
Slayers Return the motion picture "R" (KICA314)
Slayers Great the motion picture "G" (KICA364)
Slayers Gorgeous the motion picture "GO" (KICA415)
Slayers Special the motion pictures "S" (KICA318)

La serie de anime [illegible] realidad [illegible] **Get Along** y **Kujikenaikara** para la primera, **Give a Reason** y **Jama wa sasenai** la segunda, y **Breeze** y **Don't be discouraged** para **Try**. Sin embargo, en la versión española de la serie emitida por TVE2 sólo hemos podido escuchar **Give a Reason**, el opening de **Next**, interpretado por *Megumi Hayashibara*.

Liz F. Caballero

(Gracias a Isabel "Ameban" M., mi proveedora de información [illegible] ML Slayerslove)

El anime

Qué extraño, recuerdo que entregué la traducción del último capítulo en noviembre y hasta el 15 de abril no hemos podido verlo en Canal Sur, demasiado tiempo, ¿no? Pero bueno, seguro que cuando leáis esto habrá terminado su emisión, ya que sólo son 26 capítulos. Pero, como seguramente lo repondrán, lo han estado poniendo en el canal autonómico andaluz todos los días hacia las 8 de la mañana (arg, qué temprano) y a las 9 los fines de semana.

Con otra serie de *magical girls* nos hemos topado, al estilo de **Magical Emi**, **Creamy Mami** y tantas otras, donde encontramos a una chica de 8 años que se convierte en una *idol singer* de 15 años. Pero en este caso, el título es algo así como **La preciosa Lala en el plató de magia**. Vamos, una chica muy tímida como puede ser *Miho Shinohara* se encuentra con dos dinos preciosos colgados de su bolso que hablan y le dan una libreta y un boli mágico con el que puede hacer realidad cualquier cosa que dibuje en un bloc mágico. Así que se transforma en su propio personaje de ficción: *Fancy Lala*, y va en busca de la fama. La presidenta de Producciones Lyrical la descubre y se la lleva a los castings donde encandila a todo el mundo con su hermosura, su preciosa voz y misterio añadido (incluido al guaperas *Hiroya Aikawa* (por el que seguramente se mete en este mundillo la pequeña *Miho*) y *Miki Yumeno* que, en principio, la considera una rival). Pero, al ser una estudiante de primaria, sólo puede compaginar su trabajo los fines de semana, y a veces es más difícil de lo que parece. Las aventuras de la chica que quiere ser famosa le hace pasar más de un lío al tener que enfrentarse a una esquiva *Miki*, a cambios temporales en los recuerdos, a la sabelotodo de su hermana, a trabajar con su madre y un sinfín de curiosidades que le sucede a alguien que se convierte en un dibujo animado.

Si además contamos que lo ha producido el Estudio Pierrot (**Fushigi Yuugi**. **Magical Emi** y tantos otros) y el diseño de personajes lo ha realizado la tan afamada *Akemi Takada* (**KOR**, **Lum**, **Patlabor**, etc), nos encontramos con una joya a conservar que se realizó en 1998. Está bien para pasar un rato, sobre todo *Pigu* es genial.

La música

Tanto el opening (**Kuchibiru ni negai wo komete**) como el ending (**Shiwase na kibun**) enganchan, la genial voz de *Reiko Ômori* interpreta magistralmente esas canciones, son muy pegadizas y marchosas, que seguro que cuesta cantarlas pero molan. A mí particularmente me gusta el **Haruiro Photograph** de *Miki Yumeno* y el **Jewelry Love** de *Hiroya Aikawa*. La de **Transparence** de *Lala* es algo sosilla pero para gustos, hay colores. Y bueno, como me ha dicho *Jaime Roca* (director de doblaje de **Marmalade Boy**, **Sakura**, **Princesa Sara**, etc.) que las iba a doblar pero respetando la traducción y la música, pueden quedar curiosas. Si os gusta la música (EMMO, creo que sí) tenéis los 4 singles de nuestros cantantes, y cuatro CDs que se llaman **Lala's Music Canvas Page I "Summer Vacation"**, **el Page II "Autumn Dream"**, el **Final Best Selection** (2 cds incluyendo karaoke) y el especial **Effigy**. A unos 3.000 yens más o menos. Eso sí, para conseguirlos, no sé yo. Pero lo intentaré, yo lo intentaré.

Los personajes

Miho Shinohara* y *Fancy Lala

Una chica corriente de 8 años, especialmente tímida, pero que tiene muchas ilusiones como conocer a su idolatrado *Hiroya Aikawa* y, a diferencia de todas nosotras, lo consigue cuando dos mini-dinosaurios le ofrecen magia a cambio de no tirarlos a la basura. A partir de ahora puede transformarse en la preciosa *Fancy Lala* y crear objetos gracias al boli y el bloc de dibujo que le dan *Pigu* y *Mogu*. *Miho* vive con su madre, que trabaja en lo mismo que *Lala*, con su padre que es arqueólogo y con su hermana *Chisa* que no es tan "perfecta" como parece en un principio. También tiene un vecino de lo más engorroso: *Taro Yoshida*, que está claramente enamorado de ella y sus amigas del cole *Akiru* y *Anna*. Cuando se va por unos capítulos al pueblo de sus abuelos, Amekawa, se vuelve a encontrar con *Shoichi* (que ha cambiado mucho) y conoce a la vecina de éste: *Haruka*.

Pigu* y *Mogu

Son los dos "dinosaurios" que se pegan como una lapa a *Miho* y le ofrecen magia a cambio de quedarse con ella mientras no puedan volver a su mundo, algo así como el Mundo de los Recuerdos de todos los Tiempos.

M28a30.ps

Son dos bichejos de lo más mono (¡yo quiero!), *Pigu* es el chico, el de azul, que es más bruto que un arao y no piensa en otra cosa que en la comida, y *Mogu* es la chica, la de rosa, más pijilla y comprensiva. En realidad son dos dinosaurios gigantescos y horribles que aparecen de vez en cuando. Lo que no se sabe es cuál es la relación que les une con el *Señor Misterioso*.

Producciones Lyrical

Presidido por *Yumi Haneishi*, tiene en su equipo a la seria *Emiko Kanno*, a la veleta y *manager* de *Lala Ririka Kawaguchi*, al vago de *Yoshio* y al estilista *Komiyama*. Es una empresa pequeña que apuesta por *Lala* cuando la encuentran en una búsqueda desesperada para no perder un trabajillo. Tienen como rival directo a la gran productora que lleva el señor *Narumi* y a su ídolo más famosa: *Miki Yumeno*.

Hiroya Aikawa y Miki Yumeno

Hiroya es el típico ídolo de adolescentes: guapo, simpático y buen cantante. Parece que pasa de todo pero también siente cierto interés por *Lala* en cuanto la conoce, por lo que despierta los celos de otra ídolo: *Miki Yumeno*, que en realidad se llama *Tsubasa*, es prima de *Taro Yoshida* y mucho más amable y simpática de lo que quiere aparentar.

Alessandra Moura
chiisai@mangadreams.com

Manga

A estas alturas del artículo, ya todos conocéis esta serie por el anime producido porStudio Pierrot con los diseños de *Akemi Takada*. Bien, lo primero que os voy a decir es que os olvidéis de esos diseños. La autora del manga, *Rurika Kasuga*, ha adaptado los personajes a su propio estilo personal sin tener apenas en cuenta los diseños de *Takada*, lo cual no me parece mal. De hecho es un punto de interés más para el manga y realmente prefiero un manga dibujado por una autora a su propio estilo que tratando de imitar con mayor o menor acierto los diseños de otro. Y como las comparaciones son siempre odiosas, no voy a entrar en si el estilo de *Kasuga* es mejor o peor que el de *Takada*. Es simplemente diferente y a mí personalmente me gusta.

Su estilo es muy limpio y claro, con un aire de frescura que se agradece mucho y tramas discretas pero efectivas, que nunca se convierten en las protagonistas. Sus personajes son muy expresivos, especialmente en las escenas cómicas, y de ojos grandes. La única "pega", si lo queréis llamar así, es que los personajes parecen más aniñados de lo que son (realmente yo no les pondría a *Miki* y *Lala* 15 y 17 años... ((sí, *Laz*, ya sé que no es una pega para ti :P)).

Son dos volúmenes, publicados en la revista Ribon de Shueisha en 1998. Ambos contienen al final historias cortas de la autora sin relación con **Fancy Lala** (una en el primero y tres en el segundo).

El planteamiento básico de la historia es el mismo: *Miho Shinohara* es una chica de 9 años que un día se encuentra con *Pigu* y *Mogu*, dos animalitos que hablan y le dan una libreta y un

bolígrafo mágicos. Todo lo que dibuje en la libreta se hará realidad y el bolígrafo le permite crecer y convertirse en la quinceañera *Fancy Lala*, la cual se convertirá en una famosa modelo y cantante. Pero, sólo por la duración, ya os podéis imaginar que la historia del manga está más condensada que el anime, centrándose en los puntos básicos de la misma, yendo incluso demasiado rápido: *Miho* tiene poco tiempo para disfrutar siendo *Lala* antes de perder sus poderes. Eso da como consecuencia significativas diferencias entre ambas versiones. Unido a la diferencia del dibujo, se puede decir que manga y anime son dos obras diferentes que parten un planteamiento común y que pueden disfrutarse independientemente.

Merchandise

Como cualquier serie de éxito, **Fancy Lala** también gozó en su momento de su abundante selección de merchandise. Empezando por lo más básico, el anime está disponible en nueve vídeos y LDs (y una LD-Box), pero aún no esta en DVD.

Fancy Lala Desktop Accesory

Se trata de un CD-ROM para Windows editado por Studio Pierrot. Contiene un reloj para el escritorio con *Lala* al fondo, calendario, salvapantallas, calculadora con *Miho* al fondo, materiales usados en la serie, información sobre los dobladores, vídeos del opening y el ending, reproductor de CD, un juego y fondos de escritorio, todo ello con una bonita portada de *Akemi Takada*. Puede ser vuestro por 3,800 ¥. Su referencia es TORM-6264.

Cartas y similares

En 1998, Bandai editó una colección de cartas llamada "Magical Girls Album" que contenía ilustraciones de diversas series de mahokka (magical girls): **Magical Emi**, **Maho no Tenshi Creamy Mami** (**El broche encantado**), **Maho no Idol Pastel Yumi** (**Sandy**), **Maho no Yousei Pelsia** y la que nos ocupa, **Maho no Stage Fancy Lala**, que tenía 42 cartas de las 139 que constaba la colección.

Por supuesto, a éstas hay que añadir las consabidas shitajikis, rami cards, pósters y tarjetas telefónicas.

Figuras

No podían faltar diversas clases de representaciones de *Lala* en 3D. Primero tenemos la "Real Figure Collection", una colección de ocho figuras pequeñas (*Lala* es la más grande y mide 8,5 cm) que combina figuras de **Fancy Lala** (*Miho*, *Lala* y una doble de *Pigu* y *Mogu*) y **Creamy Mamy** (*Creamy*, *Yuu* y una doble de *Nega* y *Posy*), cada una sobre una peana de plástico transparente en forma de estrella. Son 200¥ la pieza.

También encontramos dos garage kits a escala 17/6 fabricados por Musasiya, uno de *Lala* y uno de *Miho*, pero que son realmente caros: 11000 y 8800 ¥ respectivamente (¡y eso sin impuestos!).

Lady Andromeda
andromeda@mangaes.com

Creamy y Lala: ¿Separadas al nacer?

Creamy	Lala
Su forma real, *Yuu* (*Susana*), es una niña de 10 años.	Su forma real, *Miho*, es una niña de 9 años.
Tiene dos mascotas, dos gatitos llamados *Nega* y *Posy* que provienen de un mundo mágico.	Tiene dos mascotas, dos mini-dinosaurios llamados *Pigu* y *Mogu* que provienen de un mundo mágico.
Nega y *Posy* le fueron dados por su "jefe", *Pino-pino*.	*Pigu* y *Mogu* le fueron dados por su "jefe", *Fushigi-san*.
Yuu se transforma en *Creamy* gracias al broche que le da *Pino-pino*.	*Miho* se transforma en *Lala* gracias a los objetos que le da *Fushigi-san*.
Nadie puede saber que *Yuu* es *Creamy*.	Nadie puede saber que *Miho* es *Lala*.
Creamy es descubierta por su compañía andando por la calle	*Lala* es descubierta por su compañía andando por la calle
Se convierte en una idolo musical.	Es primero modelo y se convierte en una idolo musical.
Tiene un gran rival, *Megumi* (*Raquel*).	Tiene un gran rival, *Miki*.
Tiene un manager algo inútil, *Hayato* (*Alfonso*).	Tiene una manager cabeza hueca, *Ririka*.
Su vida se complica mucho al tener que mantener dos identidades.	Su vida se complica mucho al tener que mantener dos identidades.
Creamy desaparece tras un gran concierto.	*Lala* desaparece tras su primer concierto.
Pierde los poderes al final de la serie.	Pierde los poderes al final de la serie.
Fue diseñada por *Akemi Takada* y animada por Studio Pierrot.	Fue diseñada por *Akemi Takada* y animada por Studio Pierrot.

M28a30.ps
C:\Minami\17\M28-30

UFO ANIME

TENAMONYA VOYAGERS

Tres mujeres contra el Universo. Desea suerte al Universo...

La nueva maestra *Ayako* y su estudiante de preparatoria, *Wakana*, están en el mismo bote. Su colegio ha cerrado repentinamente y las han dejado atrás. Ahora tienen que realizar un peligroso viaje de vuelta a la Tierra desde las profundidades del espacio. Y para hacer las cosas más complicadas, están en bancarrota.

Pero cuando la enigmática *Paraila* cae (literalmente), su situación cambia. Ahora, ellas tienen una dirección. Tienen un plan. Pueden hacer su regreso a la Tierra. ¿O quizás puedan? Parece que *Paraila* es una criminal buscada, y sus métodos, aunque usualmente efectivos, siempre son constantes y frecuentemente menos que legales. Ahora, perseguidas por una mujer policía obsesionada, estas tres chicas están en una carrera para regresar a la Tierra.

Observen esta serie cuidadosamente. Tiene comedia. Tiene acción loca y desenfrenada. Y todo empieza con una musiquita de una marcha o parada musical. Definitivamente, este título se sale de cualquier contexto. La serie no pretende más que divertir al fan y levantar los ánimos con una comedia que sale fuera de órbita. ¿Y quiénes fueron los animadores de este proyecto? Esos son los chicos de Studio Pierrot, famosos por sus shoujos (series orientadas a mujeres y adolescentes) como **Fushigi Yugi**. Si van a buscar esta serie en Anipike, su posibilidad de éxito se puede traducir en un fracaso garantizado. Y la realidad es que esta serie, que prometía un gran potencial, fue brutalmente cortada a 4 episodios ("Policía VS Crimen Organizado", "Los Jefes Villanos", "Riñas de Apostadores" y "Mujeres en el Infierno"), todos ellos con la calidad de un OVA. ¿Por qué no lo puedes encontrar en Anipike? Si retomamos la pregunta de nuevo, puedo constatar que la serie fue un estrepitoso fracaso. Tanto así, que cuando llegaron a la producción del capítulo tres, los productores ya sabían que sólo tenían un presupuesto limitado a un capítulo más. Aún no tengo la certeza de si **Tenamonya Voyagers** debió convertirse en una serie de 13 capítulos o de 26. Eso queda a criterio de *Ryouei Tsukimura* del proyecto manga de **Tenamonya Voyagers**.

No vale la pena narrar el contenido de la serie, excepto que habla de tres chicas, una de ellas, una peligrosa criminal. Esta facinerosa intergaláctica es *Paraila* y posee una tarjeta que es capaz de evolucionar un robot normal a un poderoso robot dorado que usa para maquinar la destrucción de cualquier cosa que se interponga en su camino hacia la Tierra. ¿Por qué quieren regresar a la Tierra? *Wakana* y *Ayako* provienen de la Tierra; no obstante,

Paraila sabe que en la Tierra se le perdonaría todos sus crímenes y quedaría libre (hey, quiere volver al sendero del bien, chicos). Pero entre ella y ese sendero del bien, se interpone una mujer policía que desea capturarla a cualquier precio. Así que, el contenido de esta serie, más que nada, apela a una persecución, una persecución muy larga, por cierto, porque la dejaron inconclusa.

Locomotion TV Channel presentó la serie para LatinoAmérica, solamente subtitulada en español. Algunos reclamaron el doblaje, pero les advierto que el equipo de doblaje tiene otras series en mente para este año. Series como **Aika** y **Tenamonya Voyagers** no contarán con el doblaje en español por un largo tiempo. Esto es muy bueno para los puristas del anime, los conocidos otakus que gustan de escuchar el idioma original (aunque no entiendan un bledo de japonés), pero para eso, están los subtítulos. **Tenamonya Voyagers** es una buena serie, pero la esperanza para que la terminen se hace cada vez más remota con el pasar de los años. Quien tiene la palabra y el veredicto final es el público japonés que votó con un rotundo NO a esta serie. Puedo decirles que el DVD salido en USA tiene uno de los mejores menús interactivos que yo he visto hasta la fecha. Es extremadamente bueno si hablamos de técnica y de calidad de transferencia de vídeo y sonido. Recomendable para todos aquellos que desean pasar una noche amena con su familia, mayores de 13 años, porque tienen algunos pasajes de tipo "fan service" que los niños no deberían ver.

Mee Lin Yu

Thanks to Charles McCarter and Jerry Chu, Bandai Entertainment.

Tenku no Escaflowne

¡Por fin en la tele pública!

Los fines de semana en la Comunidad Autónoma de Cataluña no volverán a ser los mismos después de **Escaflowne**. Por fin una serie que realmente merecía la pena y que nos va trayendo de cabeza desde hace tres años. Nos ha costado, pero al final lo hemos conseguido, diría más de uno. Vale que **Lamu**, **Harlock**, **Mazinger** y compañía son clásicos y son los mejores y demás, pero de vez en cuando hay que apostar por las -relativamente- nuevas generaciones, ¿no? Si repiten tanto las cosas acabarán por gastarse...

Y digo relativamente nuevas porque **Escaflowne** salió en la televisión japonesa en el 1996, entre abril y septiembre (un capítulo semanal). Pusieron la serie rellenando el hueco que había dejado **Evangelion**, sin embargo, debido precisamente a la estela -o sombra- de **Evangelion** (1995-96), las series que vinieron después no fueron debidamente reconocidas y su mérito y su calidad se vieron en un principio menospreciados ante las comparaciones de los fanáticos de **Eva**. Además, **Escaflowne** se estuvo desarrollando durante 5 años antes de su estreno, antes de que **Evangelion** fuese concebida. El tiempo ha pasado y muchos se están dando cuenta de que fue maltratada y que a pesar de ello se ha convertido en todo un clásico digno de alabanza, y esto le otorga aun más mérito.

De qué va

La historia se compone de 26 capítulos y están tan bien estructurados que no ocurre como en muchos animes en los que al principio no pasa nada y al final todo se precipita, sino que cada episodio nos da un dato revelador y al mismo tiempo nos presenta un

M32a35.ps
C:\Minami\17\M32a35.pdr

nuevo misterio que habrá que desvelar. Esto hace que no pierda interés y nos mantenga con el corazón en un puño hasta el desenlace final. El planteamiento está de por sí bastante trabajado, entremezclando fantasía, robots, una estética original y atractiva y un poco de shojo; hay para todos.

Primer capítulo: Todo comienza cuando *Hitomi Kanzaki*, una chica de 15 años que practica atletismo y muy aficionada a las cartas del tarot (cada capítulo corresponde a una carta del tarot, desde La Torre hasta L'amore, pasando por La Temperanza, La Vita, etc.), tiene una visión en una de sus carreras. En ella aparece un gran guerrero aconsejando a un joven que vaya con cuidado en su búsqueda, que recuerde lo que le pasó al hermano. No le da mayor importancia, concentrada ella en que el chico que le gustaba se iba a ir a otra ciudad y que tenía muy poco tiempo para "conquistarlo". De modo que esa noche queda con su *Amano* acordando que si conseguía superar su propio récord, él le daría su primer beso. Para cronometrar la carrera, *Amano* utilizará el colgante que *Hotomi* siempre lleva consigo: un cristal rosado que le dio su abuela y que actúa como un péndulo (por el momento, claro). Y en esta carrera vuelve a tener una visión del joven, pero esta vez va armado y la mira; precisamente porque no se trataba de una visión y se choca con él. De repente, en medio de las pistas, aparece también un dragón y el joven lucha a muerte contra él. Al final, gracias a *Hitomi*, *Van*, que así se llamaba él, consigue extraer el corazón del dragón, que era sospechosamente parecido al colgante de *Hitomi*. Tan parecido era que de hecho el colgante reaccionó ante la presencia del corazón del dragón y una estela de luz apareció del cielo y se llevó a *Hitomi* y a *Van*. ¿A dónde? *Hitomi* fue transportada al mundo de donde venía *Van*, un mundo paralelo llamado Gaia, un lugar desde donde la Tierra y la Luna se pueden ver flotando en el firmamento. En ese mundo *Van* sería en breve coronado rey de Fanelia, para eso tuvo que conseguir el corazón del dragón, que no era otra cosa que el "núcleo energist", una especie de motor que activa un guymelef -un tipo de mecha exclusivo de esta serie construido por los Ispano- llamado Escaflowne...

Esto es sólo el principio y los dos personajes alrededor de los cuales gira la historia, que se va complicando a medida que avanza. *Hitomi* se encontrará con el siguiente escenario en el mundo de Gaia: El Imperio Zaibach quiere salvar a los habitantes de Gaia de ellos mismos, unirlos a todos en un único imperio donde todo el mundo sea feliz y la tristeza no exista, y destruirá a todo aquel que se interponga en sus planes. Con su reino destrozado por Zaibach la misma noche de la coronación, *Van* decide luchar contra el enemigo con su Escaflowne. En semejante empresa lo acompañará *Hitomi*, cuyos poderes y premoniciones se verán aumentados en este mundo, y poco a poco se les irán uniendo los demás reinos de Gaia que se sienten amenazados y muchos personajes con distintas motivaciones.

En este viaje intentarán convencer al Imperio Zaibach de que el fin no justifica los medios. Pero a su vez iremos descubriendo las implicaciones y relaciones que cada personaje tiene con los demás y el papel que su vida juega en la historia. Y, sobre todo, el conflicto que cada uno tiene consigo mismo y cómo la historia hará que se enfrenten a las consecuencias de elecciones hechas en el pasado, pues ninguno de ellos se da cuenta en un principio de cuánto impacto tendrán esos conflictos, aparentemente menos importantes, en el desenlace de la guerra en la que están sumergidos. Entre estas cosas encontramos la civilización atlante, que es uno de los ejes principales, junto con la repercusión de ciertas personas que a lo largo de la historia hicieron visitas desde la Luna Mística (La Tierra).

Sin querer revelar más, hablaré un poco de los personajes y las complicadas relaciones que hay entre ellos. Esto también puede revelar un poco, así que aviso ahora.

Personajes y relaciones. Mechas

Antes que nada, decir que tenemos como reinos principales de Gaia a **Fanelia**, **Astoria** y **Freid**. Al Imperio **Zaibache** también en Gaia y a los Ispano (fabricantes de guymelef).

Hitomi Kanzaki:

La chica de instituto japonesa con su familia y sus amigos que verá su vida cambiada debido a un extraño poder -y a su afición por leer el tarot-. Sin embargo esto va más allá, puesto que su relación con Gaia no es nueva, ya que fue su propia abuela la que le regaló el misterioso colgante que lleva y una baraja de cartas de tarot. Sus sentimientos repercutirán directamente en la guerra, mal asunto si tenemos en cuenta que se sentirá muy atraída por el príncipe *Allen Schezard*, que le recuerda a su *Amano* (de hecho es casi idéntico); que en sus aventuras estará siempre con *Van*, al que irá profesando cada vez más cariño; y que las situaciones límite a las que será expuesta por culpa de sus poderes irán más allá de lo que muchas veces pueda soportar. No sé si por el doblaje o por el conjunto su diseño en sí, no me acaba de convencer como heroína de una serie de este calibre, o quizá sea su debilidad o

dependencia lo que la hace más creíble, pero entre tanto personaje fuerte... Eso es una opinión personalísima, desde otro punto de vista sería una protagonista adorable que actúa correctamente y toma decisiones justas y acertadas. Como relación directa tenemos a su abuela *Yuri*.

Van Slanzar de Fanel:
El protagonista de la historia. Un chico de 15 años que no tendrá más remedio que soportar la carga de un reino destruido, un hermano que vuelve transformado tras años después de su desaparición, la sangre atlante que corre por sus venas y los poderes que ello conlleva (por ejemplo, las alas), y pilotar el temible Escaflowne. Todo esto lo hace ser reservado y serio, a la vez que se le desarrolla una fortísima voluntad y un sentido trágico de la vida. Mi humilde opinión dice que es uno de los mejores diseños de todo el anime. Es huérfano del rey *Goau* y la reina *Varie*, la cual desapareció buscando a su hijo mayor *Folken*.

Folken Lacour de Fanel:
Primogénito de la familia real de Fanelia. Fue en busca del núcleo energist pero el dragón le arrancó un brazo. El Imperio Zaibache le salvó la vida colocándole un brazo mecánico, lo impregnó de sus ideas y así *Folken* llegó a ser la mano derecha del emperador *Donkirk*, con lo cual nunca volvió a su hogar. En Zaibache inventó la capa que hace a los guymelef del Imperio invisibles. Al igual que *Van*, es un atlante y tiene alas, pero las suyas son oscuras (la razón se desvela en el capítulo 25). Es un hombre silencioso, inteligente y que cree firmemente en Zaibache para llevar la felicidad a todos. Cabe decir que ha conquistado con su carisma a cuantos han visto la serie.

Allen Crusade Schezar (VIII) :
Uno de los mejores caballeros de toda Gaia, capaz de derrotar incluso a *Van* en una lucha entre guymelef con su Scherezade. Presta sus servicios a la familia real de Astoria (Astria). Las mujeres suspiran por él, porque es extremadamente galán y por el misterio que lo rodea debido a su trágica vida: su padre *Leon Schezard* desapareció buscando la tierra de Atlantis (y a cierta terrícola que no puedo desvelar), y también su hermana *Celena* (¿rapto?), con lo que su madre murió llena de tristeza. Por si esto fuera poco, tuvo un romance con *Marlene Erisha Aston* (hija mayor del rey de Astoria, que se casó con el duque de Freid) que traerá más de una consecuencia a Gaia. Y ahora parece que siente algo por *Hitomi* o por la princesa *Millerna* (más por esta segunda).

Millerna Sara Aston:
Menor de las tres hijas del rey de Astoria. Es médico y está enamorada de *Allen*, aunque su matrimonio estaba ya predispuesto con el genial *Dryden* (que es genial, en serio, qué pena que no salga más). Gracias a su devoción por *Allen* servirá de ayuda a los protagonistas. Es impetuosa y disfruta de los placeres de la corte. Sus otras dos hermanas son *Marlene Erisha Aston* (la que se casó con el rey de Freid y tuvo un romance con *Allen*) y *Eries Aston* (con esta última no se lleva especialmente bien, porque son personalidades opuestas).

Merle:
Esta chica gata de Fanelia se quedó huérfana y perdió a sus hermanas cuando era muy pequeña, y desde entonces ha sido como una hermana para *Van*, aunque ella lo quiere de otra forma. Se comporta como una gata: es melosa, graciosa y también muy celosa. Sobra decir que ve en *Hitomi* una rival que le va a quitar a su señor *Van*.

Donkirk:
El jefe supremo del Imperio Zaibache es el "paralelo" de *Isaac Newton* en la Tierra. Él transformó Zaibach en el Imperio más avanzado tecnológicamente que es ahora gracias a su elevadísimo conocimiento, y a su empeño por llevar a cabo sus ideas y sus ambiciones (entre ellas, controlar el destino, eso sí, de manera muy científica y convincente).

Dilandau Albatou:
El Imperio Zaibache tiene un grupo de 15 guerreros llamados DragonSlayers, y *Dilandau* es su líder. Es un personaje sediento de sangre y de un horrible empeño en la venganza. Además, su pasado es tan trágico como turbulento, tanto que no sabremos hasta el final si es hombre o mujer. Es uno de los personajes que más gustan, por su alocamiento, por pena que da su pasado, por su manera de moverse...

Jajuka:
Uno de los guerreros del Imperio Zaibach. Es un hombre perro leal a *Dilandau*, con quien guarda un triste pasado que los une. Pasado que no se desvela hasta el último capítulo.

Zongi:
Pertenece a una tribu de "personas camaleón" o "chacales", y hará sufrir muchísimo a *Hitomi*, debido a que puede introducirse en la mente de las personas -de hecho se infiltra entre los "buenos".

En serio, aunque pueda parecerlo, no es lioso una vez que se está inmerso en la historia. Y eso que me he dejado en el tintero al hombre topo, a *Balgus*, a las gatitas sirvientes de *Folken*, a la tripulación de la nave de *Allen*, a los *Ispano*, al heredero de Freid, etc.

En cuanto a los mechas, aquí no son robots eléctricos, sino guymelef. Y el pueblo de los Ispano eran quienes mejor los fabricaban, puesto que utilizaban conocimientos atlantes para ello. Su mayor "producto" fue el Escaflowne, para pilotar al cual hay que hacer un pacto de sangre. *Van* lo hizo y se convirtió en rey de Fanelia, pero el pacto conlleva consecuencias (tipo **Evangelion**, digamos). Tenemos, entre otros, a Scherezade (éste y los siguientes no son producto de los Ispano), pilotado por *Allen*, Chafaris, pilotado por el duque de Freid y Alseides, guymelef rojos del Imperio Zaibach que pueden hacerse invisibles.

El equipo

Todo el mundo lo dice, hasta la propia Sunrise ha

M32a35.ps
C:\Minami\17\M32a35.cdr

Todo comienza cuando Hitomi Kanzaki, una chica de 15 años que practica atletismo y muy aficionada a las cartas de tarot, tiene una visión en una de sus carreras. En ella aparece un gran guerrero aconsejando a un joven que vaya con cuidado en su búsqueda, que recuerde lo que le pasó a su hermano. No le da mayor importancia concentrada ella en que el chico que le gustaba se iba a otra ciudad y que tenía muy poco tiempo para conquistarlo. Decide que esa noche queda con Sei Amano acordando que si consiguió ganarle en la carrera, Amano utilizara el colgante que Hitomi siempre lleva consigo, un cristal rosado que le dio su abuela y que antes era una perdiz. Y en esta carrera vuelve a tener una visión del joven, pero esta vez va armado y la mira precisamente porque no se trataba de una visión y se choca con él. De repente, en medio de las pistas, aparece también un dragón y el joven lucha a muerte contra él. Al final gracias a Hitomi, Van, que así se llamaba el, consigue extraer el corazón del dragón, que era sospechosamente parecido al colgante de Hitomi. Tan parecido era que de hecho el colgante reaccionó ante la presencia del corazón del dragón y una estela de luz apareció del cielo y se llevó a Hitomi y a Van. ¿Donde? Hitomi fue transportada al mundo de donde venía Van, un mundo paralelo llamado Gaia, un lugar desde donde la Tierra y la Luna se pueden ver flotando en el firmamento. En ese mundo Van sería en breve coronado rey de Fanelia, para eso tuvo que conseguir el corazón del dragón, que no era otra cosa que el núcleo energiet, una especie de motor que activa un gigantesco arma de mecha exclusivo de esa zona construido por los Atlanteanos llamado Escaflowne.

La historia se compone de 26 capítulos y están tan bien estructurados que no ocurre como en muchos animes en los que al principio no pase nada y al final todo se precipita, sino que cada episodio nos da un dato revelador y al mismo tiempo nos presenta un nuevo misterio que habrá que desvelar. Esto hace que no pierda interés y nos mantenga con el corazón en un puño hasta el desenlace final. El planteamiento está de por si bastante trabajado, entremezclando fantasía, romance, una estética original y atractiva y un poco de shojo hay para todos.

© 1999 SELECTA VISIÓN S.L. / DYNAMIC IBERIA (Dynamic Planning Inc.) / Media Park - BUZZ

CONTENIDO

Versión Doblada - Idioma Español - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 7 años

ESCAFLOWNE

Minami

VHS

La visión de

Escaflowne

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

Minami

© 1999 XEBEC, Victor Entertainment / Sotsu Agency, TV Tok
© 2001 SELECTA VISION s.l. / DYNAMIC IBERIA, una compañía asociada a Dynamic Planning Inc. (Japón) y miembro de Dynamic Group of Companies (Europe)

Érase una vez una loca, poderosa y exótica hechicera aficionada a comerse una montaña. Y junto a ella, la loca y descontrolada aventurera que la acompaña, guerreros, generales, caballeros demonios, dragones y cosas peores y cercanas por la humanidad. La comida es el único negocio el mundo. Observando de la mano de un cuarto de hobbit, esta historia de Slayers, la popular comedia de fantasía heroica que hemos podido disfrutar gracias a TVE bajo el título de "Reena y Gaudy".

El mundo de Slayers es un mundo fantástico donde aún se pueden encontrar a los demonios y seres sobrenaturales, y donde todavía la magia tiene un papel primordial. El hecho de ser mago es una especie de profesión para muchos que ejercen hechizos mercenarios, siempre pudiendo ser de ámbitos malignos, la creación de otros amuletos mágicos o hechizos. Estos deben ser autorizados por una de las Asociaciones de Hechiceros que existen.

Estas Asociaciones son entre otras cosas, escuelas oficiales de magia, aunque sus miembros también intervienen en los asuntos políticos. Los más famosos son el Mundo Mundo y el Mundo Mundo, donde la magia no está tan extendida y la gente prefiere desconfiar de la hechicería. En este mundo conviven criaturas monstruosas, razas de seres, aunque las más importantes son los demonios, representantes del mal, los dragones, defensores del bien, y los seres humanos, la capacidad de elección.

CONTENIDO

Versión: Doblada - Idioma: Español - Nacionalidad: Japón - No recomendada a menores de 7 años

SLAYERS

Minami

REENA Y GAUDI

CARÁTULAS PARA TUS GRABACIONES CASERAS

reconocido que la serie tenía una calidad más de OVA que de serie de televisión. Es de agradecer esta excedencia, la animación, los efectos a ordenador y los nuevos efectos especiales que probaron se notan en la espectacularidad de las escenas. Ya desde el opening podemos verlo: el duelo que se nos presenta entre dos guymelef tiene la misma calidad y está hecho por el mismo animador que el duelo del capítulo 26, el duelo de los duelos.

La productora como he dicho era Sunrise, y el creador *Shoji Kawamori* (diseñador en **Harlock**, **Ulyses31**, **Macross**, **Macross Plus**, **Macross 7, Ghost in the Shell, Ao no roku go**...). El director sería finalmente *Kazuki Akane*, que se involucró del todo en el proyecto, realizó muchos "storyboards" y participó en los diseños de personajes de mi querido *Nobuteru Yuuki* -del que ya hablé en el artículo sobre la película de **Escaflowne: a girl in Gaea**. Con *Nobuteru Yuuki* podemos tener la garantía de que los diseños estarán muy cuidados, pero aparte podemos ver la estética que se respira y cómo se crea un mundo con sus diferentes países y cada uno de ellos con su diferente arte. Si nos fijamos por ejemplo en las ropas veremos que las de Fanelia son más rústicas y medievales al igual que el castillo, que parece un templo tibetano; mientras que Astria nos recuerda más Florencia y las ropas entre renacentistas y del siglo XVII; Freid sería una estética islámica y el Imperio Zaibache se maneja con tecnología al estilo gótico y cueros ajustados con metal.

Kimitoshi Yamane (diseños mecánicos en **Cowboy Bebop**, **Mobile Suite Gundam**, **Genocyber**), *Mahiro Maeda* (**Blue Submarine nº 6/ Ao no roku go**), *Hiroyuki Hataike* (**Outlaw Star**, **Bastard!**) y *Shingo Takeba* (**Saber Marionette J**), entre otros, se encargaron de los guymelef.

Y entre los actores de doblaje más destacados teníamos a *Maaya Sakamoto* (que ahora va a doblar a la prota de **Clover**) para *Hitomi* y a *Seki Tomokazu* (*Touji* en **Evangelion**, *Kamui* en **X**, *Touya* en **C.C. Sakura**, *Eiji* en **Toshinden**, *Miranai* en **Umi ga kikoeru**, *Ken Hirada* en **Weiss Kreuz**) para *Van*.

La música

Una de las mejores cosas que tiene **Escaflowne** es sin duda su música. Desde el primer momento se da uno cuenta de la originalidad de las melodías y la dedicación con que están escogidas las mismas. Se ajustan perfectamente al ambiente de la serie, ya que éste es totalmente original. Para empezar tenemos a la genial *Yoko Kanno*, de la que conoceréis obra y milagros en Minami, compositora consagrada donde las haya e ídolo de otakus y conocedores. En esta ocasión la volvió a acompañar *Hajime Mizoguchi*. Ella compuso el opening, que cantaría *Maaya Sakamoto* (canta también el "Yubiwa" de la película, el "Platina" de **Sakura**, "Gift" y "Bokura" no Rekishi en **Clamp Gauken Campus**, el fantástico opening de la serie de **Lodoss:** Kiseki no Umi, etc.). Así tenemos por *Sakamoto* el opening, que se llama **Yakusoku wa Iranai** (del que hay unas 4 versiones), la preciosa canción **Aoi Hitomi**, **Call Your Name** y **Tomodachi**. En general, las que expresan los sentimientos de *Hitomi*. El ending es **Mistic Eyes**, muy pegadizo, acompañado con preciosas imágenes sholo que no tendremos la suerte de ver en la serie. Pero no sólo las vocales merecen la pena, sino que es toda la música la que va en consonancia. Tomemos por ejemplo el tema principal **Dance of Course**, por la orquesta de Brandemburgo con coral, o el coro de los monjes, etc. La música de **Escaflowne** ha sido reconocida por todos como una de las mejores bandas sonoras para una serie de anime.

Guía de capítulos: Cartas

1 - La promesa del descenso (La Torre) Presentación de Hitomi y Van
2 - Gaea, un mundo [illegible] (Il Fuoco/La Luce) Fanelia y Escaflowne
3 - El caballero magnífico (La Morte) Aparece Allen Schezar
4 - El [illegible] (L'[illegible]) Aparecen Dilandau y la nave de Allen
5 - El [illegible] (Il Giudizio) Aparece Folken
6 - La ciudad de los milagros (La Giustizia) [illegible] y Asturia
7 - La aparición [illegible] (La Carrozza) Magia de Hitomi
8 - El día de la danza del ángel (La Temperanza) Van despliega sus alas
9 - Las alas de la memoria (L'Asso/La Vita) Allen herido
10 - El principio de [illegible] (L'Ambizione) Cid, el heredero de Freid
11 - La predicción mortal (Il Diavolo) [illegible]
12 - La puerta de los [illegible] (Il Papesso) Millerna y su relación con Allen
13 - El [illegible] (Il [illegible]) Batalla en Freid
14 - La [illegible] del peligro (Il [illegible]) Escaflowne [illegible] por los [illegible]
15 - El pasado perdido (La Stella) Van es uno con Escaflowne
16 - [illegible] (La Luna) Dryden, Leon, Yuri
17 - Hacia el fin del mundo (La Imperatrice) [illegible] de Van
18 - Las fuerzas del destino (Il Mondo) Dornkirk [illegible] el pasado
19 - La [illegible] del amor (Il Pazzo) Boda entre Millerna y Dryden
20 - El [illegible] (La Luna) Alterar el destino
21 - El [illegible] (Il Papa) Problemas con los [illegible]
22 - [illegible] (Il Sole) Folken [illegible]
23 - Preludio de tormenta (La [illegible]) Los [illegible] se alían contra Zaibach
24 - La elección del destino (L'Eternità) Hitomi regresa a la Tierra y descubre que ama a Van
25 - La [illegible] de la felicidad absoluta (La Fo[illegible]) Dornkirk a punto de [illegible] el poder de Atlantis
26 - Un [illegible] eterno (L'Amore) Desenlace

La discografía entera se compone de 7 CDs: 2 singles, 1 Drama CD y 4 CDs de banda sonora: El OST 1, el OST 2, el OST 3 y el **Lovers Only**. El primero y el último con más temas vocales, los demás son la música de fondo y otras melodías que, repito, no tienen desperdicio.

Vídeo y DVD: Fuera de las fronteras [illegible]

Los estadounidenses, los canadienses y los británicos han podido verla doblada al inglés en sus pantallas gracias a Fox Kids entre el año pasado y éste. Nosotros algo antes en Vía Digital, pero sigue siendo plataforma digital. Antes de eso -y durante, ya que la mayoría de la gente no dispone del lujo- teníamos nuestras cintas de Selecta. Bandai sacó la serie subtitulada en inglés en 8 cintas desde septiembre de 1998, que se podían comprar poco a poco o en una caja de una vez. Luego sacó toda la serie entera en 3 cintas (Best Collection). Y Dynamic la subtituló para los franceses sacando 9 cintas con 3 episodios cada una (excepto la última, con 2). Lo que tuvimos nosotros de Selecta es idéntico a lo de los franceses, aunque estuvo pobremente doblada al castellano (ojo, no me refiero a que los actores de doblaje lo hicieran mal, sino a que el director de doblaje no parece que fuera muy profesional).

Ahora por fin si no tienes dinero para gastarte 18000 pesetas en una serie -como es muy normal- y si tienes la suerte de ver TV3 (y entenderla), para cuando leas esto ya habrás visto más de un capítulo de esta fantástica serie y estarás comiéndote los sesos pensando "qué pasará, qué pasará", aunque claro, siempre se puede ir al videoclub a alquilar el siguiente capítulo.

Fukuhara
fukuhara@navegalia.com

DAI GUARD

Tras el boom de los súper robots a principios de los setenta, este género se ha visto homenajeado en unas ocasiones y reinventado en otras. Pero ahora tendremos la ocasión de ver cómo una serie realiza una parodia y un homenaje al mismo tiempo. Se trata de **Dai Guard**, una reciente producción a medio camino entre **Mazinger Z** y **Evangelion**. Durante la década de los noventa, varias series de súper robots intentaron ofrecer una imagen más o menos seria de este género, pero con **Dai Guard** se vuelve a recuperar el espíritu original, dejando atrás cualquier intento de racionalizar el género.

Debido al enfoque que la serie muestra en ocasiones y a la falta de enemigos antropomórficos, la primera impresión que ofrece es que estamos ante un nuevo intento de imitar a **Evangelion**. Pero nada más lejos de la realidad, ya que el auténtico espíritu de **Dai Guard** se alimenta directamente de las clásicas series de robot bueno contra robot malo tipo **Mazinger**, **Grendizer** o tantas otras. Y es que nos encontramos ante todo un catálogo de referencias y situaciones sacadas de ese tipo de series. Por ejemplo, en el tercer episodio a uno de los protagonistas, y en medio de un combate, le da por gritar un "puños fuera" cuando lanza contra un enemigo los propios puños de su robot. Pero ya que hablamos de los protagonistas, centrémonos en ellos y en la historia que les rodea.

Pero antes no estará de más recordar que **Dai Guard** es una serie que 26 episodios que podremos disfrutar en una colección de 9 cintas desde el 25 de abril (cortesía de Selecta Visión) o a través del canal Buzz de Vía Digital a partir del mismo mes. No es que estemos ante la octava maravilla del mundo, pero esta serie tiene momentos muy interesantes y una calidad media superior a la normal.

LA ÚLTIMA ESPERANZA ES... ¿UNA AGENCIA DE SEGUROS?

En la segunda década del siglo XXI, nuestro mundo (y más concretamente Japón) es atacado por una misteriosa raza de gigantes bautizados como "Heterodyne" cuyo origen se desconoce por completo. Sólo tras una innumerable cantidad de bajas, la humanidad consigue una decisiva victoria que neutraliza a los invasores. A pesar de haberlos hecho desaparecer, se cree que en cualquier momento pueden volver a reaparecer y para ello el gobierno japonés desarrolla el Dai Guard, un prototipo de robot gigantesco que servirá para enfrentarse a una inminente y probable amenaza de los Heterodyne. Sin embargo, los años van pasando y no se vuelve a sufrir un ataque de tales características, razón por la que el mundo va cobrando una relativa paz y el Dai Guard va cayendo poco a poco en el olvido. Y así hasta que llegamos al año 2030..

Doce años después del ataque Heterodyne, el súper robot Dai Guard pasa a manos de una importante agencia de seguros llamada "Siglo XXI" que lo utiliza como reclamo en las diferentes ferias donde se presentan sus servicios.

Dentro de esta agencia trabajan los principales protagonistas de esta historia. *Shunsuke Akagi*, *Ibuki Momoi* y *Kiichiro Aoyama*, tres jóvenes empleados de la compañía Siglo XXI. Hasta ahora sus vidas profesionales han transcurrido entre la redacción de informes y la actuación como animadores en las diferentes ferias donde se exhibe el Dai Guard. Pero todo cambia radicalmente cuando en una de ellas aparece de improviso un nuevo Heterodyne. El caos se adueña de la situación y todo el mundo corre despavorido, pero a estos tres agentes de seguros no se les ocurre otra cosa que subirse al Dai Guard y plantar cara al misterioso atacante (¿qué otra cosa harías tú en una situación como esta?). Recogiendo el legado dejado por héroes como *Koji Kabuto*, *Akagi* y compañía se convierten en la última esperanza de la humanidad. Pero derrotar a los Heterodyne no es su única misión, tras cada enfrentamiento y siempre que logren sobrevivir deberán redactar un informe de los daños causados a terceros que su propia compañía deberá pagar. Terrible, ¿verdad?

EL MUNDO DE DAI GUARD

Una primera y plena victoria del Dai Guard convierte a estos tres jóvenes pilotos en héroes mundiales, pero esto no ha hecho nada más que empezar. Rápidamente, las apariciones de los Heterodyne comienzan a multiplicarse en Japón. Por si fuera poco, el inmenso poder desplegado por el Dai Guard no hace otra cosa que crear recelos entre las diferentes instituciones gubernamentales y varias de las potencias mundiales. Así, el gobierno japonés debe mantener un precario equilibrio con el ejército de auto defensa que reclama la utilización exclusiva del súper robot (por si las moscas, los militares han empezado a desarrollar en secreto nuevos y más potentes modelos de Dai Guard). Al mismo tiempo, los países recelosos de la antigua expansión militar japonesa temen que el Dai Guard sea utilizado con esos mismos fines y empiezan a vigilar muy de cerca sus pasos.

De esta manera, observamos un mundo más pacífico (aunque se nos proporcionan pocos datos), pero con un equilibrio militar y político similar al actual. Al menos esto es así hasta que se muestra todo el potencial del Dai Guard, un arma que puede convertir en invencible a cualquier ejército y que plantea interesantes cuestiones entre las diferentes potencias... ¿Es necesario ayudar a Japón a toda costa o interesa que el Dai Guard sea destruido por los Heterodyne? ¿Si los invasores son finalmente vencidos bajo qué mando deberá quedar el Dai Guard? ¿Uno civil o militar?

Para evitar cualquier tipo de suspicacias, el gobierno japonés decide imponer a la agencia Siglo XXI un supervisor militar llamado *Shirota* que responderá ante el ejército de auto defensa y las Naciones Unidas. Su carácter frío rápidamente chocará con el de *Akagi*, un auténtico cabeza loca cuyas anárquicas acciones suelen desquiciar a sus superiores. Además, *Akagi* es un otaku de las series clásicas de súper robots, algo que irá demostrando en más de un episodio. Para él, pilotar el Dai Guard supone ver realizado uno de sus mayores sueños: estar a los mandos de un "bruto mecánico". A pesar de todo, tanto *Akagi* como *Shirota* muy pronto descubren que a la hora de convertirse en la última defensa frente a los Heterodyne tienen más cosas en común de las que en un principio creían.

Tras los primeros episodios, podemos comprobar que esta serie también es una crítica a la sociedad actual japonesa: palos a los adultos por su incapacidad de actuar y palos a los jóvenes por su pasotismo. *Akagi*, el protagonista, es puesto de ejemplo de lo que debería ser un joven japonés hoy en día: enérgico, audaz, atrevido y sin pelos en la lengua. Al contrario que el indeciso *Shinji Ikari*, *Akagi* sabe que sobre él ha recaído una gran responsabilidad y que tiene que cumplirla. A lo largo y ancho de la serie no se cansa de proclamar a los cuatro vientos que su misión es proteger a los indefensos y necesitados, sin tener que seguir ningún plan que signifique el riesgo de perder vidas humanas. Y, por supuesto, nuestro protagonista es poco amigo de seguir cualquier tipo de táctica militar cuando sus intenciones rondeen la máxima de los intereses económicos o comerciales.

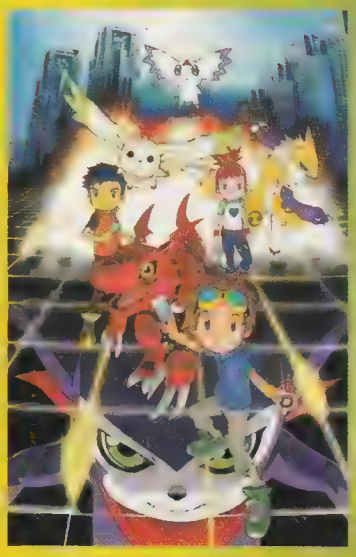
Para cerrar el capítulo dedicado al entorno que rodea a **Dai Guard**, señalaremos que uno de sus puntos más interesantes se encuentra en el enemigo, los Heterodyne. Al igual que en **Evangelion**, se explota el misterio de todo lo que les rodea: ¿Cuál es su origen? ¿Qué les impulsa a atacar? ¿Qué objetivo tienen en mente? Si todas estas preguntas tienen o no respuesta es algo que iremos descubriendo a medida que los ataques de estos invasores alienígenas se hagan más frecuentes. No esperéis conexiones pseudo-religiosas o sesudas teorías acerca de sus motivaciones, ya que sus ocultos secretos quizá tengan un origen mucho más obvio (¿o deberíamos decir "natural"?).

LOS AUTÉNTICOS CREADORES DE DAI GUARD

¿Y quiénes son? Pues todo el equipo perteneciente a la compañía Xebec, la responsable del anime de series como **Love Hina**, **Nadesico**, **Bakuretsu Hunter** (**Cazadores de Magos**), **Zoids** y las sucesivas entregas de **Let's Go** entre otras. Algunos nombres destacables en la serie los encontramos en *Shiji Mizushima* como director, *Hiroshi Kanno* y *Mitsuru Ishihara* en los diseños de personajes, *Ken Otsuka* diseñando mechas y *Kohei Tanaka* y *Ken Kawai* en la música. Xebec creó y diseñó esta serie tras los buenos resultados que las producciones con robots gigantes estaban ofreciendo en los últimos años (desde las realistas como **Evangelion** hasta las de corte más clásico como **Change! Getter Robot** o **Gaoigaiger**, la entrega más popular de la "Brave Saga" de Sunrise). Esta serie fue emitida entre octubre de 1999 y marzo del año siguiente, por lo que estamos ante una producción bastante reciente.

Ruy Ramos

DIGIMON TAMERS



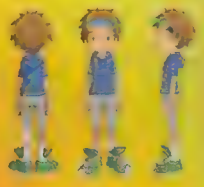
Digimon Tamers es la tercera temporada de **Digimon: Digital Monsters**. La historia empieza en una dimensión aparte de las dos temporadas anteriores. La nueva temporada comienza con tres niños que juegan batalla con sus cartas digimon.

Al contrario de las temporadas anteriores, donde las batallas se centraban en Odaiba, se dice que para **Digimon Tamers** se centrarán en Tokio, al Oeste de Shinjuku. Como en las temporadas anteriores, se podrá ver que los lugares, edificios e historias están basados en la vida real.

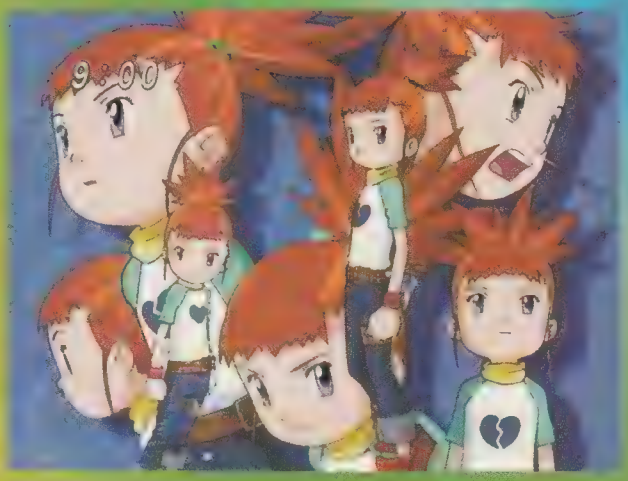
Los nuevos niños elegidos usarán un aparato llamado D-Arc, a los cuales se les coloca una tarjeta (card) que da poder a sus digimon. Ya no usarán los viejos digivices.

Los nuevos Niños Elegidos

(Son sus nombres en japonés, ya que a los yankees todavía no les ha dado tiempo a destrozarlos en la "conversión al público occidental").



Takato Matsuda
Edad: 10 años
El nuevo líder del grupo. Como siempre, el nuevo líder tiene los anteojos extraños.
Su Digimon compañero es Gillmon.
Takato es muy maduro, y hace todo lo que los adultos le dicen, pero se le olvida su madurez cuando se enfrenta a sus emociones. No tiene muchos amigos cercanos, y ya que es parecido a Lee, se hicieron buenos amigos al conocerse.



Ruki Makino
Edad: 10 años
Ruki tiene el corazón de una guerrera, siempre estará lista para la batalla.
Su Digimon es Renamon.
Ruki es genial cuando es hora de pelear. Su madre la tuvo a los 17 años. Ella usa una camisa con un dibujo de un Corazón Roto, pues su madre siempre tiene hombres a su alrededor, cosa a ella, no le gusta.

Lee Zenyra
El es el nuevo personaje "serio" de la serie. Así como Matt... Serio.
Su Digimon compañero es Terriermon.
Lee es hijo de madre japonesa y padre chino. Tiene una hermana menor y una mayor. Al igual que Takato, no tenía muchos amigos, así que al conocerse, se agradaron mucho.

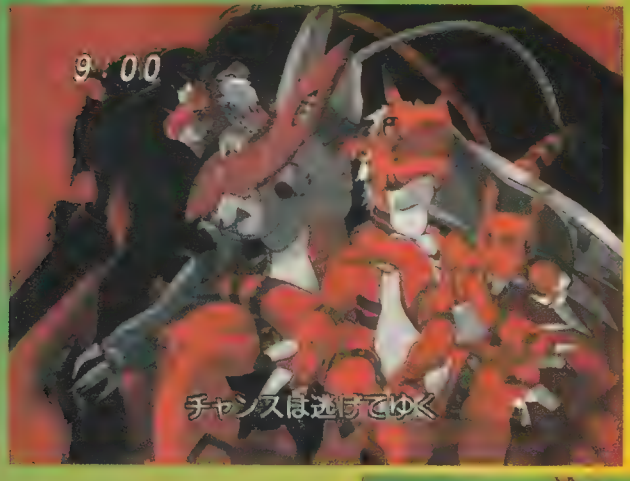
M38y39.ps
C:\Mihaol

El Enemigo

Nombre: **Impimon** (tipo virus, nivel Rookie)
Digievoluciona a Beezlemon
Su evolución, Beezle [mon] es una abreviatura de Beezlebub, que significa Diablo.

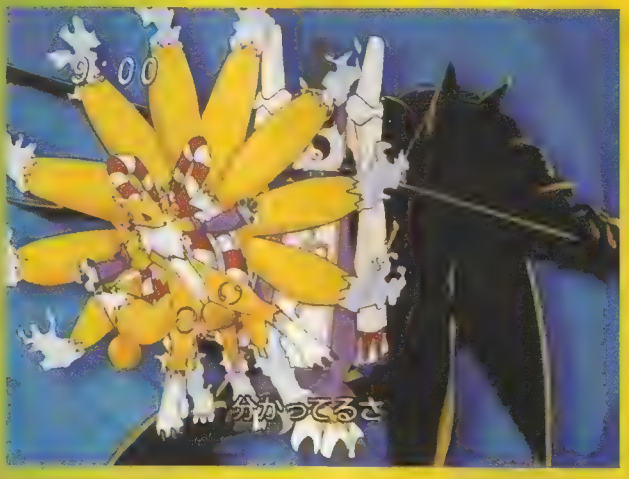
Los Digimon

Gillmon
Evoluciones
Nivel Rookie: Gillmon
Nivel Champion: Growmon
Nivel Ultimate: MegaloGrowmon
Nivel Mega: Dukemon



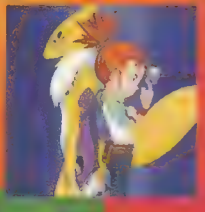
Terriermon
Evoluciones
Nivel Rookie: Terriermon
Nivel Champion: Gargomon
Nivel Ultimate: Rapidmon
Nivel Mega: SaintGalgomon

Renamon
Evoluciones
Nivel Rookie: Renamon
Nivel Champion: Kybuuimon
Nivel Ultimate: Taomon
Nivel Mega: Sakuyamon



Gabx
Electrical Digimon
Http://www.ociojoven.com eldigimon

PD: Por supuesto, os mantendremos puntual y detalladamente informados de todas las novedades que vayan surgiendo de la que sin duda se presenta como una de las series que mas dará que hablar en el futuro.



El tomo 21 de **Ranma ½** es otro de los formados por tres de esas historias de unos pocos capítulos que tanto abundan en la serie, siendo la última algo más extensa. Son muy variadas, y además están repletas de ese humor tan característico de *Rumiko Tahahashi*, esos combates surrealistas y, sobre todo en la segunda, esa relación tan peculiar entre *Ranma* y *Akane*. Pero para relación peculiar, la que mantiene *Ranma* con su padre, como vemos en la primera historia:

El polluelo deja el nido

Es bien sabido que *Ranma Saotome* no es el hijo que más respeto tiene con su padre, al igual que *Genma* no es el mejor ejemplo de buen padre del mundo (a menos que sea de lo que nunca debe hacerse). En el último viaje de entrenamiento que ambos hicieron, quedaron atrapados por un temporal con sólo un bote de comida instantánea para alimentarse. Por supuesto, compartirlo no entraba en los planes de ninguno, así que tras la inevitable pelea *Ranma* pudo disfrutar de él mientras su padre yacía inconsciente...

Cuando regresaron al Dojo Tendo, *Genma* tenía una actitud muy pensativa, claramente preocupado por algo. Cuando *Ranma* le derrotó sin ningún problema en un combate de entrenamiento. sus preocupaciones quedaron confirmadas. Atrás quedan sus felices recuerdos de las innumerables veces en las cuales *Genma* derrotaba a su hijo sin esfuerzo y le quitaba su comida. Eso terminó: ¡Ahora *Ranma* es más fuerte que él! Y no sólo eso, sino que su ingrato hijo lo sabe y aprovecha para vengarse de todo aquello. *Genma* incluso empieza a sospechar que planea acabar con él definitivamente, ya ni siquiera pueden dormir tranquilos en la misma habitación... Así que, con gran pesar, toma una difícil decisión: Abandona el Dojo para encontrar una técnica que le permita derrotar a su propio hijo, y corta todos los lazos familiares con él para que esto no suponga ningún obstáculo en su inminente combate definitivo. Le cuenta a *Akane* que ha llegado el momento de que el ingrato polluelo abandone el nido, así que desde ese momento es como si *Ranma* hubiera dejado de ser su hijo. *Ranma* no tiene ningún problema con esto, contento por poderse vengar de todas las veces que su padre le quitó su comida siendo un niño.

Con la ayuda de su amigo *Soun Tendo*, *Genma* comienza a entrenarse. Bueno, lo que realmente hace es jugar con un neumático convertido en panda, pero parece bastante seguro de sí mismo. *Ranma* tampoco quiere subestimar a su padre, así que decide irse él también a entrenar a las montañas. Pero una vez allí se da cuenta de que echa de menos a su padre, por extraño que parezca. Perdido en estos pensamientos, se queda dormido, y cuando se despierta nota que alguien le ha tapado con una manta, mientras se fija en unas huellas de panda en el suelo. Durante un momento reconsidera su opinión sobre su padre, hasta que se da cuenta también de que alguien se ha comido toda su comida... Este sólo es el primero de una serie de intentos de *Genma* de hacerle la guerra psicológica a *Ranma*, intentando despertar algo de amor filial en *Ranma* y que luego no sea capaz de atacar a su propio padre en el combate (todos los intentos resultan bastante pobres, dicho sea de paso). Y en todo este tiempo no deja su misterioso entrenamiento con el neumático.

Al fin llega el día del combate entre padre e hijo. Toda la familia *Tendo* está presente en el Dojo para presenciar el desenlace de este enfrentamiento. *Akane* no está segura de que *Ranma* realmente odie tanto a su padre como parece, ni que *Genma* realmente haya dicho

M40a43.ps

en serio que es como si *Ranma* ya no fuera su hijo, así que cualquier cosa puede suceder...

Nada más empezar el combate, *Ranma* ataca con fiereza a su padre, y en breves instantes conecta un tremendo golpe que hace caer a éste suelo. Parece que *Ranma* es totalmente superior a *Genma*, pero entonces éste, entre inquietantes risas, anuncia que ahora luchará en serio, y que *Ranma* se doblegará ante el poder de su nuevo ataque...

La cuna del infierno

Cuando *Ranma* se lanza de nuevo al ataque, *Genma* aprovecha su ligero desconcierto para esquivar su golpe y lanzarse sobre él, intentando rodear su cuerpo con los brazos. *Ranma* en ese momento siente un terrible peligro si deja a su padre usar esa técnica, así que le esquiva como puede y se aleja, ya menos confiado. Por algún motivo, esa técnica hace sentir escalofríos a *Ranma*, y a partir de ese momento comienza a esquivar desesperadamente los continuos intentos de su padre por echarse sobre él. Aprovechándose del miedo de *Ranma*, su padre consigue acorralarle contra la pared. Todos observan atónitos la nueva fuerza de *Genma*, sospechando algo terrible si llega a conseguir efectuar "La cuna del infierno". *Ranma* se defiende como gato panza arriba, esquivando como puede a su padre pero sin dejar de estar contra la pared. Viendo que han llegado a una especie empate, *Ranma* y *Genma* se quedan inmóviles, mirándose fijamente, sin decidirse ninguno a atacar primero. Tres horas después, los *Tendo* han aprovechado para cenar, bañarse, ver la tele... Pero los dos luchadores siguen exactamente en la misma posición, sin moverse ni un milímetro. Ahora el combate tiene lugar a otro nivel, demasiado sutil como para ser apreciado exteriormente... Al menos para *Ranma*, porque lo que le ocurría a *Genma* es que se había quedado dormido de pie.

Enfadado, *Ranma* despierta a su padre de un golpe. *Genma* estaba teniendo un bonito sueño, en el cual *Ranma* de niño y él vivían felices todos los días. Pero *Ranma* le ha despertado de golpe a la cruda realidad... ¡*Genma* se vuelve a lanzar sobre *Ranma* y esta vez no puede impedir que le atrape! *Genma* le sujeta igual que hacía con el neumático al entrenarse, y *Ranma* no puede escapar. Es en ese momento cuando el auténtico terror de la cuna del infierno comienza... Y *Genma* comienza a frotar sin parar su cara contra la de *Ranma*, como si éste fuera un niño. El verdadero objetivo de esa técnica es avergonzar a *Ranma*, y vaya si lo consigue... A *Ranma* se le ponen todos los pelos de punta, y a punto de vomitar se lanza sobre su padre para vengarse. A la mañana siguiente, *Genma* había recibido una buena paliza, pero *Ranma* recibió a su vez tantas "cunas del infierno" que se le quitaron las ganas de pelearse con su padre para siempre...

El hombre con la marca del cerezo

Un día, *Kasumi* envió a su hermana *Akane* a hacer unas compras. Una de las cosas que le pidió que comprase eran unos Sakura Mochi (pasteles de arroz rellenos de pasta de judías y caramelo, envueltos en una hoja de cerezo), una comida popular en Japón. Por desgracia, se encontró con que la tienda estaba cerrada, pero en ese momento apareció un misterioso vendedor ambulante. "¿Has tenido problemas amorosos últimamente?", le preguntó con gran énfasis. "No", respondió *Akane*, pero antes de que pudiera marcharse dejando muy cortado al vendedor, éste la detuvo y le explicó que él vendía unos ingredientes para hacer Sakura Mochis muy especiales: Debe hacerlos ella misma, y si la persona que coma de ellos está destinada a ser el amor de su vida, aparecerán en la cara de éste unos pétalos de cerezo.

Akane no se lo cree del todo, pero al fin y al cabo la tienda estaba cerrada, así que le compra los ingredientes al vendedor. Una vez listos y con la familia reunida (menos *Ranma*), nadie tiene excesivas ganas de probar los Sakura Mochi hechos por *Akane*, cosa normal por otra parte. En ese momento aparece *Happosai*, así que deciden dárselos a probar a él a ver si son comestibles (y si no lo son, no se pierde mucho...). Previsiblemente, *Happosai* los encuentra tan horribles que incluso se golpea a sí mismo en la cara para olvidar el sabor... ¡Y en ese momento una enorme X aparece en su cara! Todos se sorprenden mucho, menos *Akane*, que se da cuenta de que la cosa funciona, y que afortunadamente *Happosai* no es el hombre destinado a ella...

58

Ranma mientras tanto estaba entrenando tranquilamente en el patio, pero en ese momento siente que algo horrible está a punto de ocurrirle. Y es en ese momento cuando... "*Ranma*, ¿te apetece algún Sakura Mochi?". *Ranma* no consigue huir a tiempo, y *Akane* intenta

convencerle de que se coma uno (pero sin decirle lo de ser el hombre de su vida o no, claro). Cuando *Ranma* se ve más acorralado, *Kuno* hace una de sus imponentes apariciones y devora con avidez unos cuantos. ¡Inmediatamente, una X aparece en su cara! La aliviada *Akane* se deshace de *Kuno*, y el muy sorprendido *Ranma* (quien siempre supo que la comida de *Akane* tenía efectos extraños, pero esto...) le pregunta que qué demonios era eso. *Akane* no tiene más remedio que explicárselo, e intenta hacer ver a *Ranma* lo conveniente que sería que él comiese un Sakura Mochi para así poder demostrar a sus padres que no están destinados a estar juntos, y así poder romper de una vez su compromiso. Pero *Ranma* se muestra reticente a jugar así con el destino (y con su estómago), así que huye. *Akane* le persigue, y cuando le lanza un Sakura Mochi... Aparece *P-Chan* que pasaba por ahí y va a parar directo a su boca. El pobre huye despavorido, y al instante regresa ya convertido en *Ryoga* creyendo que *Ranma* ha intentado envenenarle. Y entonces *Akane* les alcanza, y es cuando se da cuenta de que *Ryoga* tiene unas extrañas marcas en forma de hoja de cerezo en su cara...

Los sentimientos de Akane

Ryoga cada vez está más feliz. Por algún extraño motivo, parece ser que *Akane* ha dicho que le quiere. Realmente, *Ranma* se seguía negando a comer un Sakura Mochi diciendo que para qué, si parece ser que *Ryoga* es más adecuado para ella que él, con lo cual *Akane* se mostró totalmente de acuerdo... Por su parte, *Akane* está hecha un lío y no sabe qué pensar, al ver que a *Ranma* no parece importarle nada la situación y que se sigue negando a comer un Sakura Mochi. Sin embargo, a *Ranma* todo esto le importa más de lo que querría admitir, y es por eso por lo que ha robado uno de los Sakura Mochi, con la intención de comérselo cuando nadie lo vea y saber así a qué atenerse. Pero no se acaba de decidir, y se pasa toda la noche pensando si comérselo o no. Al amanecer todavía se lo está pensando, pero entonces desde su escondite oye la voz de *Akane* llamándole. Como no responde, *Akane*, pensando en voz alta, imagina que habrá vuelto a huir, y supone que simplemente tendrá que aprender a amar a *Ryoga*. ¡Y sólo entonces es cuando se da cuenta de que *Ryoga* estaba justo detrás de ella y lo ha oído todo!

Ryoga, incapaz de soportar tanta felicidad, sale corriendo a través del muro, mientras que *Ranma* sale de su escondite y le dice a *Akane* que es una tontería amar a *Ryoga* sólo por lo que digan unos estúpidos pastelitos. *Akane* contesta que por qué no se come él uno, y se da cuenta de que *Ranma* tiene uno en la mano. Llamándole cobarde, le insta a comérselo ya y acabar de una vez, y *Ranma*, diciéndole que luego no se arrepienta, se lo come.

Los instantes que siguen son increíblemente tensos para los dos, tanto que esta vez es *Akane* quien no puede soportar la tensión, y en el último momento se echa atrás y manda a *Ranma* a volar de un golpe para no ver lo que sucede. Con tan mala suerte que *Ranma* cae de cabeza en el recipiente donde *Ryoga* tenía la tinta con la que estaba escribiendo a *Akane* su declaración de amor. *Ranma* corre en pos de un espejo con *Ryoga* tras él para darle su merecido, pero cuando consigue limpiarse la tinta, los efectos del Mochi ya habían pasado.

Frustrado, se enzarza en una discusión con *Ryoga*, en la cual éste acaba convertido en *P-Chan*. Aun así, se lanza a la cara de *Ranma* y le ataca fieramente. *Akane* acude al oír el escándalo, y cuando ve a *Ranma*... ¡Resulta que ahora es él quien tiene la cara llena de pétalos de cerezo! *Ranma* llega a la conclusión de que han sido las pezuñas de *P-Chan* las que le han dejado esas marcas, y que si *Ryoga* tenía las mismas marcas antes era porque al probar aquel Mochi le supo tan mal que también se golpeó en la cara con sus propias pezuñas antes de transformarse, igual que hacían todos los que lo probaban. Sin embargo, no se lo dijo a *Akane*, pues ésta parecía extrañamente feliz por cómo habían acabado las cosas: *Ranma* parecía tener más marcas de hojas en la cara que *Ryoga*. Y después de todo, está tan guapa cuando sonríe...

El primer amor de la animadora

Todo comienza con el campeonato interescolar femenino de voleibol. El equipo de Furinkan, encabezado por *Akane*, es el favorito para hacerse con el triunfo. Sin embargo, sorprendentemente el otro equipo, del instituto de Seisyun, les está pegando una auténtica paliza: 14-0 y sólo *Akane* queda en pie en el equipo de Furinkan. Es en ese momento cuando llega *Ranma* a ver el partido, y se fija en algo que nadie más ha visto: Las animadoras del instituto Seisyun están lanzando continuamente sus bastones al equipo de *Akane*, con tanta habilidad que han dejado KO a todas las demás jugadoras sin que nadie se diera cuenta. Cuando *Ranma* intercepta uno de esos bastones, *Akane* se encara enfadada con la jefa de las animadoras y le pide explicaciones. La jefa resulta ser una tal *Mariko Konjou*, experta en artes marciales de animación, una escuela de lucha que consiste en hacer que aquellos a los que animan ganen a cualquier precio (y mientras se lo explica, al no haber nadie del equipo de Furinkan jugando, el equipo rival marca el punto de la victoria).

Después del partido, mientras *Akane* se lamenta, *Mariko* también está extrañamente triste. Parece ser que, aunque su equipo siempre vence gracias a ella, hay algo que le falta: Amor. Oh, si tan sólo cayese del cielo un príncipe azul de quien pudiera enamorarse... *Akane* sigue lamentándose por lo sucedido, así que *Kuno* se acerca para dejarla llorar en su hombro. En lugar de eso, lo que sucede es que *Kuno* acaba volando por los aires de una patada... Yendo a caer justo en la cabeza de *Mariko*.

Es un flechazo. *Mariko* queda prendada de *Kuno*, tanto que ni siquiera se da cuenta de la total estupidez de éste. Pero de lo que sí se da cuenta pronto es de que hay un obstáculo entre ella y su amor: Cierta chica de la trenza. Unos días antes de un importante torneo

M40a43.ps

124

de kendo entre Furinkan y Seisyun, ambas se encuentran delante de *Kuno*. Al ver el amor que *Kuno* siente por esa extraña, *Mariko* le desafía a un combate de animadoras, para ver quién es capaz de animar más a *Kuno*, en el combate de kendo entre sus institutos. *Ranma*, cómo no, acepta, sin saber donde se mete...

Mientras *Ranma* se prepara, se producen varios roces con *Mariko*. Pronto, *Ranma* se da cuenta de que el secreto de la "animación marcial" está en amar a la persona a quien animas. Así, ¡*Ranma* debe amar a *Kuno* más que *Mariko* para poder vencerla! Por si fuera poco, *Mariko* demuestra que ella también es una excelente luchadora, y está dispuesta a todo para vencer. Así que comienzan los heroicos intentos de *Ranma* por enamorarse de *Kuno*. Le hace regalos, le anima... ¡Incluso tiene una cita con él! Los nervios de *Ranma* acaban destrozados, llegando al límite de su aguante, y mientras, *Akane* se siente culpable porque sabe que *Ranma* está pasando por todo eso para vengarla. Así que intenta pensar en algo para ayudarle.

Cuando llega el fatídico día, *Mariko* muestra que va en serio envenenando al equipo de su propio instituto con una poción paralizadora para que no puedan vencer a *Kuno*. Con los rivales de *Kuno* fuera de combate, es entre ella y *Ranma*, así que comienza a atacarla con todo tipo de técnicas de "animadora" (le lanza bastones, le golpea confundiéndole con sus pompones...) mientras que al mismo tiempo anima a *Kuno*. *Kuno* se muestra muy motivado por los ánimos de *Mariko*, pero cada vez que *Ranma* intenta animarle, *Kuno* le exaspera tanto que acaba golpeándole. Y claro, esto deprime a *Kuno* inmensamente. La batalla de animadoras se ve mal para *Ranma*... Hasta que *Ranma* comienza a aprovecharse de que de quien está enamorado *Kuno* es de "ella". *Mariko* se da cuenta, y decide hacer como que se rinde y renuncia a *Kuno*, con lo que éste, conmovido por la pureza y la inocencia de *Mariko*, le pide que por favor no se vaya. Con esto vuelve a superar a *Ranma*, que ya no sabe qué hacer.

Entonces aparece un nuevo luchador del instituto Seisyun al que nadie conoce, con la cara ya cubierta con la máscara de esgrima. Está eliminando uno a uno a todos sus rivales de Furinkan, y parece estar parejo a *Kuno* en habilidad. *Ranma* ve su oportunidad: Dado que no soporta a *Kuno*, a partir de ese momento animará al luchador de Seisyun. ¡A partir de ese momento le ama sólo a él! *Kuno* y su oponente comienzan a luchar. Todos los intentos de *Mariko* de golpear al luchador de Seisyun son abortados por *Ranma*, y se produce una lucha muy igualada en dos niveles: Entre los kendokas y sus animadoras. *Ranma* y "su amor" parecen compenetrarse muy bien, incluso en una ocasión éste ayuda a *Ranma* cuando *Mariko* le pone en un aprieto. *Mariko* usa sus técnicas de animadora de nuevo (pompones afilados, cintas con adhesivo para desarmar al oponente, torres humanas con la ayuda de las demás animadoras...), pero entre *Ranma* y el kendoka se las arreglan, hasta que en un momento dado *Mariko* lanza uno de sus pompones cortantes a la cara del luchador de Seisyun y del golpe le quita la careta de kendo. Aturdido, cae al suelo boca abajo, y rápidamente *Ranma* se acerca para ayudarle. Al grito de "¡Te quiero!" le da la vuelta... Y se da cuenta de que el luchador misterioso, a quien acaba de declarar su amor repetidas veces y delante de todo el mundo... ¡Es *Akane*!

Y me temo que si queréis saber cómo acaba este lío tendréis que esperar al siguiente número de esta vuestra revista, puesto que el último capítulo de esta saga se encuentra en el tomo 22... ¡Hasta entonces!

Matsuo

175

Si algún padre se escandaliza por ver una sección "porno" en una revista "para niños" que llame al 934770250 y muy gustosamente le explicaremos un par de cosas sobre el mundo, los tiempos que corren y la conveniencia de hablar con nuestros hijos sobre las abejitas y el polen a ver si conseguimos evitar alguno de los miles de embarazos no deseados que año tras año se producen en nuestro país.

SUPER TABOO

A pesar de que el mercado nipón (y poco a poco, el nuestro) está prácticamente saturado de multitud de obras de género hentai para todos los gustos y con la temática de lo más variada para satisfacer hasta a propios y extraños, lo cierto es que permanece un número limitado de obras que, bien por su calidad palpable, bien por caer en gracia entre los aficionados, permanece en el recuerdo de los mismos como una de las obras claves del género.

Super Taboo, creado por *Wolf Origami*, es sin duda una de estas obras. Llegando a los Estados Unidos a través de *Eros Comics* (Colección MANGEROTICA, encargándose de la adaptación el conocido *Studio Proteus*) y a nosotros a través de importación directa o la distribución vía internet, **Super Taboo** es según algunos una obra sencilla de humor imprescindible, y según otros, el summum de la depravación en el terreno sexual cuando le echan un vistazo al argumento. Ahora bien, ¿de qué va todo esto?

La familia unida...

Yuu Sakagami es un joven de 19 años que tras ser criado por su padre durante años, vuelve al seno familiar junto a su madre y su hermana tras la muerte de éste al acabar *Yuu* el instituto. A este cambio de residencia vienen unidas la nueva etapa del joven *Yuu* como universitario y una convivencia femenina a la que no estaba acostumbrado.

Dicho y hecho. Ciertamente, las cosas no empiezan como cabría esperar. En un arrebato, *Yuu* hace el amor con su hermana al encontrarla durmiendo en postura sexy una de las primeras noches en la casa. Tras esto, *Eri* (la chica, de 18 años de edad) empieza a vivir una intensa relación sexual con su hermano, haciendo que otros casos de incesto más conocidos parezcan simples anécdotas dentro de la libertad sexual de la que se goza hoy día.

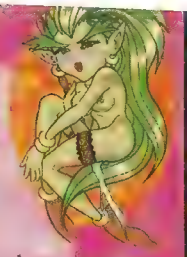
Si este libertinaje parecía salirse de la norma, las cosas no han hecho más que empezar. Por si los *affaires* amorosos dentro de la propia familia *Sakagami* han llegado a sorprender a alguno, es un momento idóneo para presentar a la última integrante de la familia, *Misako*, madre (con 36 años) de *Yuu* y *Eri*, y una ninfómana consumada.

...permanece unida

El triángulo (dentro del cual encontramos también escenas y recursos de lo más variados, de los que después citaremos algunos ejemplos) no termina ahí, ya que al elenco protagonista se unen, entre otras, *Miss Hamilton* (la profesora de inglés de *Yuu*), *Ikuyo Oku* (vecina de la familia *Sakagami*, a la que todos llaman "La Mata-Vírgenes"), la *Srta. Sakuragai* (una joven por la que *Yuu* se siente atraído)... El plantel de personajes es, en realidad, bastante reducido, pero suficiente para una obra de su duración y argumento, bastante sencillo en realidad.

Las extrañas relaciones de *Yuu* tienen, en realidad, una explicación. El pobre sufre un caso crónico de doble personalidad, y su razón y su instinto entran en conflicto a la hora de enfrentarse a una situación como las mentadas y otras que aún no hemos mencionado: resguardarse de la lluvia en casa de *Miss Hamilton* primero y de *Ikuyo* después para ser incitado sin ningún pudor por estas, sufrir el acoso de su propia hermana e incluso el de su madre en el momento menos pensado... *Yuu* no puede contenerse y el instinto vence a la razón en un combate siempre realizado con humor en el que ambos aspectos de la personalidad de *Yuu* cobran forma de distintos personajes que se lanzan a la batalla.

M44y45.ps
C:\Minami\17\M44y45.pdf



Sex Party

Todo lo dicho nos lleva no sólo a descubrir la increíble potencia sexual del joven *Sakagami* (que increíblemente consigue dejar satisfechas a cuantas féminas se cruzan en su camino, un aspecto relevante de su cambio de personalidad) sino a la relación que distintos personajes mantienen no sólo con él, sino entre ellos (como puede ser el caso de *Misako* e *Ikuyo*), e incluso el pasado de la familia *Sakagami*, en el que los padres de *Yuu* y *Eri* tienen un peso importante.

No es demasiado conveniente revelar algunos de estos secretos en este momento (creemos que lo mejor es, como siempre, que lo descubráis por vosotros mismos), así que nos centraremos en las escenas que mayor protagonismo toman en las páginas que componen **Super Taboo**: las escenas de sexo explícito.

El estilo de **Super Taboo** se basa, sobre todo, en la relación morbosa que mantienen los personajes entre ellos más que en los actos en sí. Dichos actos son los que podemos encontrar en cualquier cómic hentai del montón. Esto es, sexo oral (felaciones, cunnilingus), cubanas, relaciones lésbicas, tríos y demás se dan cita en las páginas en las que *Yuu* pierde la vergüenza y la moral para convertirse en todo un experto en el tema.

Características

El grafismo de dichas escenas es bastante simple. El autor prescinde en la mayoría de las escenas de fondos para centrarse únicamente en los personajes, realizados con trazo sencillo (y lo que muchos se preguntarán, sin censura). Aun así, y aunque tampoco encontramos un gran detalle, las escenas de **Super Taboo** dan mucho juego para los lectores, que en todo momento entienden y disfrutan de lo que están presenciando.

Por otro lado, el humor nunca deja de estar presente. Tanto en las escenas en las que combaten la razón y el instinto personificados del protagonista como en las escenas picantes y la obra en general, *Origami* nos obsequia con más de una sonrisa en un logrado intento de hacer que las barbaridades que el pobre *Yuu* sufre no sean sino consecuencia de su propia indecisión, de algún que otro malentendido, y de los acosos de las mujeres que le rodean; todos ellos representados como algo cotidiano, imprevisto y, sobre todo, muy divertido.

Super Taboo es, en definitiva y como ya decíamos al principio, una obra clave para comprender lo que es el género hentai, una obra de calidad para leer (en su sentido habitual y extendido) de principio a fin y para disfrutar una y otra vez. Imprescindible para todo aquel que quiera pasar un buen rato sin hacer caso de los tabúes.

Disponibilidad

Super Taboo de *Wolf Origami* ha sido (repetimos) editado en EEUU por *Eros Comics* dentro de la Colección MANGEROTICA, encargados también de la distribución de obras como **Bondage Fairies** (actualmente editándose también en castellano), en formato comic-book de 12 números (11 de la serie regular más un especial con dos historias cortas independientes y que no tienen nada que ver con la familia *Sakagami*) al precio de $2.95 cada uno. Más tarde, la misma editorial se encargó de recopilar la obra en tomos.

Existen, por supuesto, multitud de páginas web en internet que alojan la obra completa de *Origami* escaneada con mayor o menor calidad. Sin ir más lejos, en *www.mangaheaven.net* encontraréis on-line 283 scans que corresponden a los 12 números comentados (sólo como curiosidad, en ningún momento aprobamos este tipo de iniciativas, al no estar muy clara su legalidad ^_^).

Por lo demás, en EEUU ya se está editando una segunda parte de la obra, cosa que no es de extrañar dado el triunfo de **Super Taboo** allá donde ha sido editado. Y bien, después de todo lo comentado hasta ahora ¿quién se atreve a decir que no la conoce todavía?

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es

Quino & Manga

El salto generacional entre mi hermano menor y yo puede verse trascrito en los diálogos de los personajes de *Quino*, como es el caso de **Mafalda**, y en los diálogos de personajes manga, como **I´´s**, **Akira**, **Ryu**, y un largo etc.

Analizando con profundidad el contenido de los manga de la generación de los 80, se ve un denominador común: adolescentes sin mucha vinculación familiar, que se desenvuelven en la mayor parte de su tiempo en la escuela, donde ocurren la mayor parte de sus cotidianidades. Se entremezclan elementos tan intimistas como la soledad, la debilidad alimentada por la inseguridad y el miedo al fracaso, el miedo al rechazo o en el rechazo y la efervescencia hormonal típica de esas edades. Dicho de una manera discreta, es el amanecer del adolescente, desnudo por la falta del calor familiar, que se enfrenta de la forma que puede a su propia naturaleza. A partir de aquí, a modo de tronco, se van ramificando un sinfín de variedades de tipos manga, que se arropan en temas o ambientes escolares, medievales, o contextos con tintes futuristas, policiales, eróticos...

Mafalda representa el lado más social del ser humano. Social porque a pesar de ser las historias de una pandilla de chiquillos de primaria, de menor edad que los personajes manga, desarrollan de forma precoz un pensamiento crítico con su entorno. *Mafalda* es un personaje de medidas geométricamente desproporcionadas y de una manifiesta preocupación crítica del mundo en donde vive, expresada de forma inocente, virgen de prejuicios. Las protagonistas manga, de sorprendentes medidas fisonómicas para las edades en que supuestamente nos movemos, en sus reflexiones se manifiestan en términos intimistas, que no por ello, libres de superficialidad. El resto de los diálogos son producto del institucionalizado seleccionar - copiar.

No queriendo hacer que parezca esto una defensa a ultranza de las lecturas de mi generación y queriendo ir a más, debo decir que el número de familias monoparentales va en *crescendo*. Situaciones laborales que impiden desarrollar una actividad más pedagógica con los hijos es la tónica general en la sociedad de hoy. Las crisis ideológicas, ya espirituales como científicas, han creado un vacío ético en la sociedad, ahora huérfana de horizontes. Todo este entorno ha generado "una necesidad" en la juventud cubierta por los manga. Vietnam, la guerra fría, la globalización... son temas ajenos a la juventud de hoy.

Me rebelo a concluir que el salto se traduce en una juventud que es apolítica y desorganizada, socialmente entendida. Me rebelo a entender que en su modo de coexistir prime la individualidad y se conviva interiormente con un fuerte déficit de calor propio, rebelión sin lucha...

Termino ironizando con mis propias reflexiones, concluyendo que si *Mafalda* fuese la hija del Mayo del 68, los manga son los nietos del aburguesamiento de las ideas, dicho esto último en términos finos.

Alejandro León

Nota de Lázaro: Es importante señalar que **Mafalda** es de los 60, no de los 80, como quizá se dé a entender en el texto, aunque por diversos motivos a ciertos países haya llegado en esas fechas. De hecho, y para marcarme el farol, decir que su nacimiento oficial data del 29 de septiembre de 1964.

Devaneos de un otaku

Me gustaría contaros cómo un hombrecillo llamado Rubén Pérez (yo) dio la vuelta a sus gustos. Este hombrecillo de 15 años y dos metros de altura, se puso un día a ver la tele. Resultó curioso que en ese momento estuvieran emitiendo Bakuchiku en canal C:. Así que, se quedó a verlo. Entonces, al igual que un rayo de luz, un destello apareció en su televisor. Se llamaba **Card Captor Sakura**. Se quedó tan fascinado que salió de su casa sin pensarlo y corrió a su kiosco como alma que lleva el diablo. Nada más ver la cara de la adorable *Sakura* en una revista llamada Dokan, supo que ésta tenía que vivir con él, en su casa. Creo que mientras regresaba a su casa, se sintió realizado. Y entonces, ese lanzado chico, se decidió.

No esperé mucho. A la mañana siguiente, volví a mi kiosco, a preguntar por la publicación del manga. Pero, oh pesar de los pesares, ¡No lo tenían! La duda me acechó. ¿Es que en mi kiosco no lo recibían? ¿O es que en España aún no lo habían sacado? Sabía que la serie se emitía en Canal 3 de Andalucía (soy de Madrid), en Vía Digital (tengo Canal Satélite) y en TeleMadrid (¿a qué hora?). Incluso sabía que había dos películas para el cine emitidas en Japón. Pero, ¿tan mala suerte tengo, que no soy capaz de lograr ver ni una secuencia cortita de un capítulo?

Y entonces ocurrió. Llegó el día. Me desesperé. Cualquier clase de manga me servía. Necesitaba todo lo relacionado con el manga. Incluso cualquier cosa que tuviera algo, por poco que fuera, de manga. Y pregunté en mi kiosco. Y me dijeron la palabra mágica: MINAMI. No tuve más remedio que comprar el Nº 13, el de Blue Submarine. Increíble. Realmente fascinante. Un CD con todo lo necesario para acercarme un poquito más, justamente la distancia que necesitaba, al manga, una revista con los artículos más divertidos y... un cupón de suscripción. Ahí vi los dos números que quería: el doce y el uno de la segunda temporada. Los dos con una portada común: **Card Captor Sakura**. Necesitaba los dos números. No tardé mucho en hacerme con el 12. El uno lo pedí con el cupón de suscripción. Jarto ya de ir y volver del kiosco a mi casa, y con mi kiosquero más quemado que las bujías de **Mazinger Z**.

Así las cosas, todavía me hacía una sencilla pregunta, algo tan sumamente simple, que cualquier persona de la redacción de Minami podría responder: ¿Cuándo sale el manga en España (si no ha salido ya)? Cosa que, efectivamente, no tardé en averiguar en las páginas de la mencionada publicación.

Bueno. Ya sólo me queda felicitar a la revista y decir que, tras luchar con uñas y dientes contra mis padres (ya sabéis, la sección de hentai...) he logrado que me dejen suscribirme. Si hay más gente en mi caso y/o situación, ahí va mi dirección para todo aquel que quiera desahogarse conmigo. Ciao!

RUBÉN PÉREZ DE RAMÓN
CALLE VIRGEN DE LA OLIVA 15,
28037, MADRID
PIANORUB@YAHOO.ES (o .COM,
no lo tengo muy claro ^ ^)

Nota: Visto que muchos de vosotros nos enviáis las opiniones y textos escritos a ordenador, os agradeceríamos mucho que nos los mandaseis directamente en un disquete (sólo valen 5 duros, y además c~ ahorráis la tinta de impresora), así nos facilitaréis mucho el trabajo y, para qué vamos a engañarnos, aumentaréis la probabilidad de que vuestra opinión sea elegida.

M46Y47.ps
C:\Minami\17\M46Y47.ps

¡EL NUEVO FILÓN DE MINAMI!

EL CANAL #MANGA

Ese entrañable mito de nuestro mundillo

Ante todo presentarme, me llamo *Alejandro* y soy de León, pero todos me conocen como *Alkaiser*, soy administrador del canal #manga del IRC Hispano y me gustaría expresar mi desacuerdo, en nombre de todos los operadores y administradores del canal, con el artículo publicado en el número 16 en la sección "La opinión de Lázaro". Como breve recordatorio, en ese artículo se tacha a los operadores del canal de nazis, subnormales, frustrados, insociables, y no sé cuántas más cosas.

Lo cierto es que esto normalmente ocurre cuando se habla sin saber, o haciendo caso a lo que dicen los demás, puesto que cualquiera que haya sido expulsado, no va a hablar bien de nosotros (lógico hasta cierto punto), pero habría que analizar las causas por las que fue expulsado, porque claro si un usuario entra insultando, molestando, o perjudicando al canal de alguna manera, es lógico que se le expulse, pero eso no es motivo para que digan que expulsamos porque tenemos envidia de que el otro tiene novia y similares...

Seguramente estos usuarios expulsados nos irán llamando de todo menos guapos, pero antes de hacerles caso y montar polémica, tal vez sería mejor informarse antes de lo que en realidad pasó.

El motivo por el cual expulsamos a la gente, es por mantener el orden del canal, puesto que para que algo vaya bien, hay que tenerlo controlado de alguna manera, puesto que si cada uno hiciera lo que quisiera, en un canal donde hay una media de 80 personas, éste se convertiría en una torre de babel, donde no habría quien hablara de nada en él.

No voy a negar, que hay operadores bordes, o de "ban fácil", pero eso ocurre en todos los canales de cualquier temática. Mismamente, el canal de mi ciudad #leon es infinitamente más intolerante que #manga, aunque eso suele ocurrir con canales de ciudades o canales grandes, lo que no me parece bien es que por culpa de 3 ó 4 ovejas negras, se nos trate a todos por igual, y encima se nos insulte, puesto que se puede opinar sin faltar al respeto, además sé que muchos de los operadores de #manga no sólo se preocupan por ayudar a la gente (yo soy uno de ellos, que siempre que me piden ayuda si puedo la doy), sino que son estupendas personas, de hecho me he hecho amigo de varios de ellos, y son todos gente normal, que sale de fiesta, tienen amigos, tienen novio/a, y son inteligentes y estudian, vamos, que no son amargados que no salen de su habitación y sólo piensan en descargar su frustración con los usuarios como dice el artículo.

Esto es todo lo que tengo que decir en defensa de mis chicos, por último, sólo añadir, que para cualquier queja sobre el canal o sus operadores, queda mi e-mail a vuestra disposición, que no se diga que soy intolerante, la opinión de todos cuenta ^_^

Un saludo a la administración del canal amorr, [ghourd], Hi-Tech y Chaky, que merecen mención, por todo lo que tienen que sufrir para que el canal vaya bien ^_^U

Esto es todo, un saludo, nos vemos en el canal ^_^

alkaiser@usuarios.retecal.es

Bueno, este texto de *Alkaiser* tiene su origen a raíz de este otro que a continuación empieza: 2 de Mayo de 2001. 4 de la madrugada. Estaba yo en mi típica paliza de finalización de un nuevo número cuando, un tanto harto ya de currar, me conecté al IRC para intercambiar con *Miguel* (el de Shirase) unos cuantos ficheros gordos. Con las prisas, no me di cuenta de que me había conectado con mi nick habitual (*Matsuyama*), y de pronto empezaron a lloverme privados. Eso no sería raro, me suele pasar, no sé por qué mogollón de gente me mete en lo de notificar si alguien está *on line*, pero esta vez fueron más y más rápidos que de costumbre. Extrañado, empecé a leerlos. Claaaaaaro. El artículo del número 16, eran todos operadores del canal #manga.

La cosa iba bien, lo cierto es que, por increíble que parezca, los que en esos momentos había parecían personas normales, casi pensaba que los tiempos del mítico *HeyHey* había pasado, peeeero, entonces, ocurrió.

A ver, es un hecho que HAY administradores (u operadores, o como carajo se llamen) como los que yo describí, eso lo saben hasta los que me defendían a ultranza que no, pero es que cuando mejor estaba la cosa llegó un tal *aataru* (o algo así) que, tras proferir unos cuantos floridos y exóticos comentarios sobre mi madre, me baneó sin más. Sin motivo, sin que rompiera ninguna de las reglas del canal, sin que hiciera nada que mereciera tal expulsión.

Rápidamente, el resto de OPs me quitaron el ban y me pidieron que volviera, pero el daño estaba hecho: A partir de entonces, su discusión cambió de tercio, ya no discutían que hubiera gente así de subnormal (de hecho, debo admitir que no esperaba algo tan estúpido ni siquiera de un OP del canal manga, pero el tal *aataru* me demostró que nunca hay que subestimar la estupidez humana), sólo discutían el que hubiera generalizado en el artículo con todos los OPs del canal, cosa que yo NO hice (aunque creo que a alguno no le quedó claro, ante lo cual recomiendo que se vuelva a leer el artículo, pero esta vez BIEN y prestando atención a lo que realmente se dice en él).

Después de ello, escribí este texto, pero me dio palo abusar así de mi posición, por lo que me volví a conectar para decir a los que habían estado presentes que lo había escrito y que si querían podían escribir su versión, que tenían derecho a defenderse (a raíz de lo cual tenéis ahí arriba el texto de *Alkaiser*, aunque CASUALMENTE se le ha "olvidado" mencionar tanto el asunto de *aataru* como el que ahora comento de *wwwsexo* cuando tanto se llena la boca con lo de "hablar sin saber" o "hacerlo de oídas". Francamente, me gustaría ver cómo defiende estas actuaciones...). Cuál no sería mi sorpresa al comprobar que tenía más razón de la que pensaba, y que apenas dicho esto un tal *wwwsexo* (o algo así) volvió a darme la razón baneándome sin motivo ni razón, para vergüenza del resto de OPs, que nuevamente se disculparon por privado y me pidieron que por favor no generalizara con esos pocos casos. Cosa que hago, no creo que sean "pocos" casos, creo que son MUCHOS, pero aun así no generalizo: hay gente para todo, aunque por algunos extraños motivos de cuando en cuando haya acumulaciones de subnormales en sitios concretos.

Lázaro Muñoz

PD: Por cierto, supongo que esto en realidad es una despedida, ya que otro usuario de dicho canal, un tal *Saffire* (o algo así) me ha dicho, entre floridos y exóticos insultos, que este salón (que empieza dentro de dos días y al que por supuesto voy a ir) me va a dar la paliza de mi vida. Más o menos lo mismo que me dijo en su día un tal *Arakno* (o algo así), un usuario de las News de manga, así que con tanta paliza supongo que estaré en el hospital mucho tiempo y no podré escribir (porque ni por un momento he osado pensar que estos dos individuos sólo son otra muestra más de esos tantos patéticos payasos bocazas que amenazan y vacilan mucho delante del público virtual que supone un chat o un foro de opinión pero que luego JAMÁS aparecen en la realidad). En fin...

PD2: Ya es de día. Acaba de llegarme otro texto de un tal *Sasu*, también OP del canal, contando más o menos las mismas barbaridades que *Alkaiser*, así que como vamos mal de tiempo dejo sólo lo de *Alkaiser*, que miente mejor. Además en el caso de *Sasu* quedaría especialmente mal todo eso de "entérate antes de hablar" y "sólo expulsamos a quien se lo merece" cuando es algo conocido que él baneó a *Pakouji* sólo por hablar de Gran Hermanotaku. Por cierto que me sigue resultando curioso cómo ambos critican mis según ellos "insultos" y "falta de respeto" cuando ellos mismos consienten e incluso participan en unas descripciones de mi persona en el topic del canal que no reproduzco porque esto también se lo leen niños.

LA OPINIÓN DE LÁZARO

Publicidad

Aaaahhh... la publicidad, ese invento de nuestra época, [illegible] [illegible] la vida utilizaremos.

[illegible] Topic", pero es que últimamente han surgido multitud de temas que merecen ser comentados. Uno de ellos, el que nos ocupa: La publicidad.

Muchos de vosotros os habéis quejado, con razón, de la nula publicidad que nuestra adorada afición tiene. De hecho, la única importante que alguna vez ha tenido siempre ha sido negativa: Que si el asesinato del rol, que si el pavo de la katana... Y porque nadie ha matado todavía a nadie llevando una camiseta de **Pokémon** (antaño hubiera dicho *Son Goku*, pero los tiempos de **Dragon Ball** han pasado), agarraos porque entonces sí que vendrán curvas.

Todo esto tiene mucha más miga de la que posiblemente pensáis. Para empezar, la evidente endogamia: Si los cómics sólo se anuncian en otros cómics, difícilmente se conseguirá ningún nuevo aficionado. Esto es algo obvio que no merece mayor comentario.

Después, está su función descubridora, y es que también [illegible] idea del medio. Sin ir más lejos, en los tiempos en los que Planeta se animó a poner anuncios del manga de **Dragon Ball** antes de la serie de dibujos en la tele, diversos personajillos (algunos ciertamente con fama de entendidos, otros auténticos gilipollas renombrados) se dedicaron a decir que mal íbamos si a la única serie que se le hacía publicidad era precisamente a la que menos lo necesitaba: **Dragon Ball**. Pero vamos a ver, subnormalitos, ¿acaso pensáis que a los espectadores de una serie de dibujos les importa (o se molestan en saber) si la serie es americana, japonesa, coreana o finlandesa? A ellos se la suda, sólo quieren su ración de entretenimiento barato, así que tanto menos les interesará si la susodicha serie nació a raíz del cómic que tal o cual tío sacó, cómic que, por cierto, se encuentra traducido y publicado en su país (porque eso lo sabemos nosotros, que somos los "expertos", pero preguntadle a cualquier público medio, que ya veréis con qué cara os mira). Ya hubieran querido los de Planeta que cada espectador del anime de **Dragon Ball** hubiera sabido que dicha serie provenía de un manga que se podía encontrar en su país, pues con que sólo uno de cada cien espectadores se lo hubiese comprado os aseguro que las ventas de la serie, que ya de por sí fueron [illegible] el anuncio de **Dragon Ball** fue LO MEJOR que Planeta pudo hacer. Así la peña quizá descubriese con asombro que [illegible]

[illegible] [illegible] molesten lo más mínimo en gastarse un duro en potenciar su [illegible]

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] con más o menos mantener lo que hay.

[illegible] pero ya llevo bastantes caracteres y quiero tocar otro tema relacionado en este artículo. Y ese tema es el de la publicidad propia del mundillo. Esto es, la propia publicidad que las empresas se hacen cara a los medios del medio (valga la redundancia).

Este tema es bastante peliagudo, y en parte explicará muchas de las quejas que a veces nos hacéis, como lo de que en ocasiones no informemos de tal o cual novedad (cosa que [illegible] ¡TAMPOCO NOS ENTERAMOS!)

Bien, el medio de los cómics está claramente definido. No hay sorpresas ni novedades revolucionarias. De hecho, la [illegible] mayores bombazos renovadores que este mundillo ha vivido [illegible] [illegible] años de vida, las casi inexistentes editoras de vídeo, y las revistas: las pocas que salen a kioskos y las algunas más que van a tiendas especializadas.

Y aprovecho para remarcar la importancia que la distribución tiene. Eso de que esta revista y las otras de ARES lleguen a kioskos no os hacéis una idea de lo básico que es, pues como bien sabéis no todas las ciudades tienen tiendas especializadas, y aunque las tengan, a veces a la empresa no le sale a cuenta una distribución gorda, no le sale rentable lo [illegible] que sólo se lo compren los dos aficionados que allí hay de ese tema y se limita a distribuir su producto en Madrid, Barcelona y las otras cuatro ciudades grandes que hay, porque es lo que más rentable le sale en cuanto a la relación "coste distribución/ganancias por ventas en el punto distribuido".

De hecho, he ahí el primer secreto: No siempre todo lo que existe está en las estanterías (más todavía si tenemos en cuenta que pocas son las publicaciones que en realidad se hacen en ciudades gordas como Madrid o Barcelona, donde [illegible] en Albacete, y otras como Shirase se hacen en Algeciras), a [illegible] [illegible] [illegible] para algo más comercial.

[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

M48Y49.ps
C:\Minami\17\M48Y49.cdr

Misterios de la vida: Sin saber absolutamente nada de ninguno de estos dos animes... ¿Cuál os llama más la atención?

NINGUNA de las editoriales españolas "gordas" (ni Planeta, ni Norma, ni Glénat) se molesta en informar a las revistas especializadas de sus novedades en manga, dato que me parece especialmente alarmante si tenemos en cuenta que [illegible] podría servirles de inmejorable publicidad gratuita. Pues no, ninguno te informa, tienes que ser tú el que llame a preguntar, y a veces ni así.

[illegible] digo casi parece más asunto del mejor o peor hacer del editor de turno (o de lo bien que te lleves con él)), apenas te dicen las cuatro cosillas básicas, y desde luego ya puedes morirte intentando que te envíen alguna copia de prensa. Así pues, [illegible] hacer un comentario razonable.

[illegible] ésa es su misión para con nosotros? Os oigo decir a algunos. Pues chicos, ¿queréis la verdad verdadera? Porque los redactores no tienen suficiente dinero para ello. Las cantidades que se manejan en las revistas son irrisorias, y eso cuando se manejan, de manera que a un redactor comprarse una serie para comentarla puede fácilmente costarle unas seis o siete veces lo que va a recibir por el mencionado artículo.

[illegible]

[illegible] serie **Guachugú** a 2.495 la cinta con un total de 3 cintas, o te gusta mucho de por sí y de todas formas te la ibas a comprar o no te sale para nada rentable gastarte 7.500 pelas para poder hacer un artículo por el que con suerte cobrarás unas 5.000. En cambio si te la dan... pues ya es otra cosa, por no mencionar el hecho de que como te la han regalado aun cuando no te guste te sabrá mal criticarla por lo bien que [illegible] sabemos ser objetivos).

[illegible] de las editoriales y empresas españolas para no darse cuenta de que enviando copias de prensa por mucho que les cueste inicialmente ese envío a la larga van a salir sobradamente beneficiados con la publicidad y promoción que [illegible] que no me entra en la cabeza, es algo evidente con lo que todos ganaríamos, y cuando veo que frikis reconvertidos a empresarios lo han tenido tan claro desde el principio y la [illegible] increíble que en nuestro país todavía haya novedades de las que absolutamente nadie se entera.

[illegible] Enviando las cosas a los medios, dichos medios anuncian [illegible] información, una información que si no enviáis cosas no van [illegible] con dichas ventas (que nunca hubieran existido de no estar la información) se recupera lo que se haya invertido y mucho más, aparte de que habiendo más lectores la cosa se va a mover mucho más.

[illegible] para que todo siga como hasta ahora, como sin duda va a ser (sigh...).

El mes que viene más, frikis míos.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

Doblando por la mitad

Justo en el momento que pensaba que no tendría más remedio que hacer ese famoso artículo con el que siempre amenazo a nuestro querido *Lázaro* (perdona que no ponga tu cargo, pero ahora mismo no lo recuerdo) sobre la historia japonesa a través de los mangas, me llega a los oídos los ecos de una polémica sobre el tema de los dobladores, los doblajes y los subtítulos.

De acuerdo, no es exactamente una polémica, y ya he escrito suficientes artículos sobre este tema como para aburrir al lector más paciente pero una polémica es una polémica <real o no>, así que éste es el tema de este mes. A decir verdad, para la otra cuestión tendría que leerme varios libros bastante gordos y exponer como lo haría un profesor. No es que no me guste, pero hoy no me apetece trabajar tanto; tal vez otro día.

Veamos, parece que hay gente que sostiene la extraña y peculiar idea de que todo doblaje es malo y todo subtitulado es bueno de por sí. ¿Razones? Que el subtitulado es más exacto, dicen. Que el doblaje adultera el mensaje original. Que subtitulando se pueden escuchar las voces japonesas en vez de a los cinco matados de siempre. Que si debería prohibirse el doblaje. Y así una frase llamativa tras otra. Lo reconozco; este artículo viene provocado por esa columna que aparece en esta nuestra revista llamada "John responde" o algo parecido (*NdL: aunque no será fija, forma parte de nuestros nuevos acuerdos de colaboración con diversas empresas de yankeelandia y su publicación o no depende de muchas cosas*).

Ahora vamos a responder a estas acusaciones una a una (nunca creeríais el juego que da esto de separar los temas).

El subtitulado es más exacto... Bueno, hasta cierto punto. El subtitulado se encuentra limitado por las líneas que caben en la pantalla. Y los textos que aparecen en estas líneas, a su vez, deben ser lo suficientemente grandes como para que le público pueda leerlas con facilidad. Por poner un ejemplo, depende de si crees que en una línea (tal vez dos o hasta tres) puede entrar todo lo que dicen dos personajes en una conversación normal o cuando un personaje da una larguísima explicación, ya sea sobre la filosofía kantiana, la inclinación de los seres humanos hacia el mal o el porqué hay que bombardear la Tierra con colonias espaciales, etc.

Lo dicho antes me da pie para pasar al siguiente punto: el doblaje adultera el mensaje original, al contrario que con los subtítulos. Recuerdo bastante una frase que decía que se sustituían los chistes japoneses con otros más comprensibles para el público local. Pues claro. Se trata de crear un texto en español (con perdón), no en "japonés castellanizado". Una cosa es que se dejen nombres de personajes y lugares (sin sustituir Hokkaido por Gerona o "Kaori" por "Julia") y otra muy distinta dejar intacto juegos de palabras y oscuras referencias que hasta los mismos japoneses han olvidado (cantantes de moda, lemas políticos de entonces...). Podéis decir lo que queráis, pero yo personalmente pensaría que los responsables no han hecho su trabajo bien si viese o escuchase que se ha "respetado" algo como eso.

Pasamos a la cuestión de "dobladores originales" contra "dobladores españoles". Ciertamente, que con los subtítulos se puede oír a *Megumi Hayashibara*, *Kappei Yamaguchi*, *Minami Takayama* y demás superestrellas, pero... Conviene recordar que la animación es distinta de lo que llamamos "acción real". En esta última, los actores interpretan sus papeles; imagen y voz forman un todo indivisible que sí queda lastimado con el doblaje (si bien yo prefiero la voz del doblador español de *Clint Eastwood* a la del mismísimo *Clint Eastwood*; rarito que es uno). Pero en la animación... como sabéis, imagen y voz son elementos separados que sólo se unen en el momento final. Y en ese caso, no hay ninguna razón por la cual un doblador de aquí no pudiera hacerlo mejor que su colega japonés... ninguna salvo los gustos personales, claro está.

Creo que hemos llegado al momento de las conclusiones, así que allá vamos. Como ya dije en un artículo anterior, el doblaje es el método ideal para que el público en general tenga la posibilidad de disfrutar de lo que tanto nos gusta a todos. La cuestión sería si estamos dispuestos a aceptar que "las masas" compartan nuestros gustos. El subtitulado es muy bonito siempre y cuando admires a los dobladores originales o sepas lo suficiente de japonés como para disfrutar con esos pequeños matices que se pierden en la traducción (me disculpo por la parte que me toca). Ciertamente, la solución ideal sería poder disfrutar en nuestras televisiones de las opciones que dan las emisiones en "dual" o los DVDs, con diferentes canales donde tuviéramos la banda sonora japonesa original, el doblaje en español, los subtítulos y todo lo que quisiéramos... pero me temo que para eso todavía falta mucho tiempo y que las ciencias adelanten lo que es una barbaridad.

Jaime Ortega
kgw@ole.com

Más negro que la oscuridad, más rojo que la sangre que fluye, enterrado en la corriente del tiempo...

P. d: No quisiera que este escrito se entienda como una defensa gremial. Hablando más claramente, que nadie crea que estoy defendiendo el modo en que me gano el pan de cada día porque, ya sea doblaje o subtitulado, siempre se necesitarán traductores (toquemos madera).

P. d2: sirva este artículo como respuesta al mensaje que me mandó *Herbert Gutiérrez Morales* y que no pude responder por falta de tiempo.

P.d3 (de Lázaro): Decir que, hasta ahora, en las encuestas recibidas el 100% de los interesados prefería el doblaje al subtitulado, salvo un par que decían que preferían tenerlos ambos en un DVD. Yo por mi parte creo que algo muy importante es que con el subtitulado tienes que estar atento a los textos y por tanto no puedes disfrutar de la animación en sí. Pero no me meto, que esto es el artículo de Jaime.

M50.ps
C:\Minami\17\M50.cdr

CON DISNEY HEMOS TOPADO

"Ya sé que os prometí la fórmula de un perfume con olor a tinta de tankôbon, pero tras probarlo prefiero conservar el secreto. Lo hice con una portadilla de un tomo de KOR [...] con una ilustración de Madoka y una sola gota bastó para ser acosado por hordas de Madokababosos."

El Camino Perdido del Otaku

Recuerdo muy bien la primera vez que fui al cine. Recuerdo a mis padres, a mi hermano y a mí haciendo cola en la Gran Vía de Madrid, esperando entrar en el cine Imperial para ver **Peter Pan**. Pobres padres, dos horas de pie en la cola para que los niños fueran felices viendo una de dibujos animados, o sea, una de Disney. Disfruté como un enano, claro. Durante años, casi generaciones, Disney ha sido sinónimo de "dibujos animados"; con justicia.

Han pasado muchos años (ejem, algunos) y las cosas han cambiado un poco. Disney no es infalible y tiene competencia. El saberse no imprescindible para l@s niñ@s lleva al nerviosismo; el nerviosismo te hace apresurarte; el que se apresura comete errores; los que cometen errores merecen ser criticados. Hay que criticar a Disney, sin por ello dejar de reconocer sus inmensos méritos. Una de mis películas favoritas de todos los tiempos (y hablo de cine en general, no de animación) es sin duda **La Bella Durmiente**, pero eso no me impide quejarme de las últimas tropelías que los dueños o los responsables de Disney cometen.

La última tropelía tiene nombre: **Atlantis**. En un principio destinada a ser una de los lanzamientos "menores" de la casa de sueños (los destinados al vídeo y no a la campaña gigantesca de publicidad que anualmente nos lanzan), esta película ha nacido envuelta en la polémica (lo cual paradójicamente la hará recaudar mucho más de lo que tenían previsto... ¿o no?) debido a su argumento. A ver si os suena esto: una protagonista mestiza, vestida ligeramente, de pasado misterioso y con una piedra azul al cuello, su amigo un chico con gafas muy inteligente aunque un poco despistado, una civilización legendaria y una organización paramilitar que los persigue. Pues no, no estoy contando el argumento de **Fusigi no Umi no Nadia** (llamada en España, con perdón, **El Misterio de la Piedra Azul**), sino de la suchodicha última pelicula de Disney. Los de Gainax estarán dudando en si sentirse ofendidos y demandar al gigante americano, o bien estar halagados de que la mayor compañía de entretenimiento del mundo se fije en un (relativamente) pequeño estudio japonés y copie descaradamente una serie suya.

Porque podemos darle muchas vueltas o filosofar lo que queramos, pero a esto en roman paladino se le llama PLAGIO. Disney plagia, roba, copia, se apodera de ideas que no son suyas con motivos egoístas y con fines muy lucrativos. Y no pide permiso, ni se disculpa, ni tiene la delicadeza de ponerlo en algún lado de los créditos (con lo cual la gente acaba pensando que la idea es suya y cuando cuentas que **El Rey León** es un plagio descarado de una obra de *Osamu Tezuka* la gente te mira raro y piensa que eres anormal). Esto no es dar pataletas ni ser un friki ni leches. Esto es llamar las cosas por su nombre. Ni Disney ni nadie está más allá del bien y del mal, que yo sepa.

En los últimos años la sequía de ideas que tiene Disney empieza a ser sonrojante. Si tenemos en cuenta que tienen miles de millones de dólares para incorporar a los mejores guionistas del mundo (que por otro lado trabajarían gratis allí) no me explico cómo son solamente capaces de adaptar argumentos que otros ya han hecho antes. También es verdad que el grado de burricie general es tal que, con tres cancioncillas pegadizas, dos mascotas graciosas y dicharacheras, un malo estúpido, sin carisma y con un plan ridículo, un héroe (o heroína... que estamos en el siglo XXI y son "modelnos") con vestiditos intercambiables... ¡¡ya tenemos una película!! ¿Para qué vamos a hacer un argumento original, si la misma chorrada lleva funcionando años y da millones de millones de quintillones de dólares? Que inventen los demás, ¿no?

También he leído por ahí (concretamente en la MLManga, donde este debate lleva semanas animando la legendaria mail list) que Disney sólo hace lo que Gainax o *Miyazaki* han hecho antes: copiarle la idea a *Platón* o a *Johnatan Swift*, respectivamente. Efectivamente, **Nadia** tiene de fondo el tema de la Atlántida platoniana y **Laputa** es el nombre de una isla que aparece en **Los Viajes de Gulliver**, pero decir eso es tanto como llamar copión a *Francis Bacon* por escribir **La Nueva Atlántida**. La diferencia está en la aportación de conceptos nuevos a una idea anterior; el aprovechar un fondo o una idea para desarrollar historias o personajes nuevos es completamente legítimo. No hay nada nuevo bajo el sol, cierto. Pero de ahí a coger un guión ya existente y hacerlo de nuevo, paso por paso, punto por punto, sin tener ni siquiera la decencia de cambiar los nombres (como pasa en **Dinosaurio**, otro plagio tremendo y no tan comentado) hay un buen trecho. El que ponga esa comparación es que no ha leído **Gulliver**, por ejemplo, porque la **Laputa** que aparece en su tercer viaje no tiene nada que ver con la que *Miyazaki* nos regaló en su maravillosa película.

La relación de amor-odio que Disney tiene con Japón es digna de un artículo por sí misma. En este caso nos quedaremos aquí. La legendaria fábrica de los sueños ha cometido un error y hay que decirlo y denunciarlo. Y obrar en consecuencia. Puede ser futil, pero personalmente no puedo apoyar (con mi dinero) a una empresa que tiene tan poco respeto a la propiedad intelectual de los demás, máxime cuando ellos mismos ponen el grito en el cielo cuando algún pobrecillo hace una copia de algun producto de merchandising suyo. Hay que piratear, pero con el logo de Disney por delante, ojo. Resumiendo que es gerundio: boicot a Disney ya. Yo lo llevo practicando desde hace años y no duele :-)

Que Ayukawa esté con vostr@s.

Manuel "Kimagure" Ortega (a.k.a.Curro)

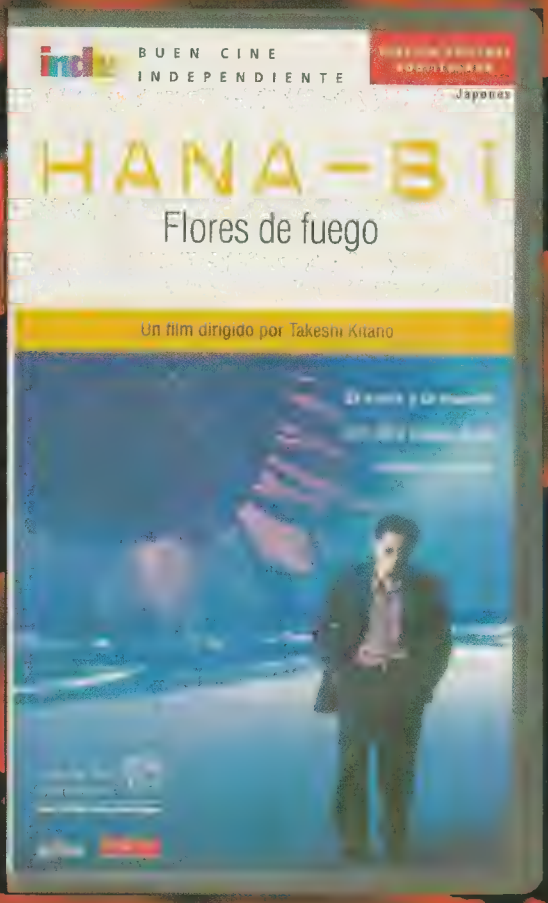
TAKESHI KITANO

El lirismo de la violencia

Takeshi Kitano es, sin ninguna duda, uno de los directores de mayor prestigio tanto dentro del Japón como fuera de sus fronteras. Así es como le bautizó por la crítica internacional, alcanzando de paso una legión de fans incondicionales. Desde los más frikis hasta los críticos de arte y ensayo que ven en sus películas fantásticas se rinden a la fuerza poética de sus imágenes, donde la calma es repentinamente interrumpida por una violencia tan intensa como breve.

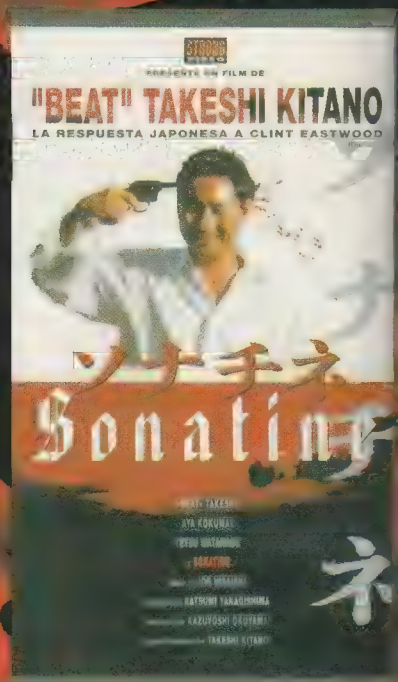
Nació en Adachiku, Tokio, un 18 de enero de 1947. Su padre se llamaba *Kikujiro*, nombre que utiliza en una de sus últimas películas, "**El verano de Kikujiro**", donde él mismo da forma a un personaje inspirado en su progenitor. Tras abandonar la facultad de ingeniería en 1967, conoció a *Jiro Kawai* ("*Beat Kiyoshi*") mientras daba sus primeros pasos como cómico y ambos formaron el grupo "*Two Beat*". De ahí el famoso apodo "*Beat Takeshi*" que ostenta en todas sus películas donde es protagonista actor. A partir de entonces su popularidad ha ido creciendo gracias a sus apariciones en la radio como en la televisión y en 1981 inició su carrera como showman "**Danpei Wataridori**". Probablemente, su trabajo cómico no fue reconocido hasta su participación en "***Feliz Navidad, Mr. Lawrence***" de *Nagisa Oshima*, película también protagonizada por *David Bowie* y *Ryuichi Sakamoto*. En 1986, una revista del corazón (de esas que tanto os gustan a vosotros y a vuestras madres) provocó la ira de *Kitano* y su grupo, tras publicar información sobre su vida privada, el Grupo Takeshi (grupo de actores cómicos alrededor de *Kitano*) irrumpió en el edificio de la editorial destrozándolo y dieron rienda suelta a sus impulsos más violentos. Es el famoso "*Caso Friday*" digno de una película de sus películas violentas. Tras un tiempo de reclusión y sopesando sus anteriores películas, en 1989 dirige su primera película, "**Violent Cop**", con la que alcanza un gran éxito. Interpretó a un personaje violento y de rostro inexpresivo e impenetrable, que será una constante en su cine, que repite en su última película "**Brother**". Aunque "**Sonatine**" en 1993 ya le dio a conocer en el extranjero, la película que convirtió a *Kitano* en un director de prestigio fue la controvertida "**Hana-Bi**", premiada con el León de Oro en la Mostra de Venecia en 1997.

"**Hana-Bi**" es posiblemente la película más famosa y hasta ahora más inspirada de su filmografía. Entre la imagen poética de moto que estalla a cámara lenta (del mundo del espectáculo, a cámara lenta parálisis facial tras grave de la que ha quedado [illegible] "**Hana-Bi**" es una [illegible] sobre la muerte y la vida. *Kitano* interpreta a *Nishi*, un policía que acompaña a su mujer, enferma terminal, en sus últimos instantes, que les conducirán irremediablemente hacia el mar, protagonista indiscutible en todas sus películas. Al tiempo, *Horibe*, su compañero en la policía, recibe un disparo y debe superar las ganas de verse atrapado en una silla de ruedas, en cada un posible reflejo de la [illegible] *Kitano*. De todas las famosas y [illegible] pictóricas del propio *Kitano*, acompañada siempre sugerente de *Hisaishi*. No olvidemos, pues, que *Joe Hisaishi* forma pareja desde hace años con *Kitano*, como lo hace con *Miyazaki*. ¿Pura casualidad que ambos sean dos de los directores con más proyección de Japón?



No todas sus películas son violencia lírica protagonizada por yakuzas, también hay lugar para el humor. No obstante, además de participar en multitud de programas televisivos como showman, *Kitano* es uno de los [illegible] del absurdo y sumamente hilarante "*Humor Amarillo*", que tanto nos hizo reír. "**Getting Any?**", por ejemplo, es puro "*Humor Amarillo*", con personajes como el "hombre mosca", el jefe de "Defensa de la tierra" o un protagonista obsesionado por la televisión y un deseo sexual irrefrenable.

A finales de Abril se estrenó su última película en nuestras pantallas, "**Brother**", donde *Kitano* vuelve al estilo de "**Violent Cop**" situando ahora la acción en Los Angeles, sin perder su propio estilo ante otros [illegible] que han encontrado ante la [illegible] americana.



FILMOGRAFÍA
1989 - Violent Cop
1990 - Boiling Point
1991 - A Scene at the Sea
1993 - Sonatine
1994 - Getting Any?
1996 - Kids Return
1997 - Hana-Bi
1998 - El Verano de Kikujiro
2000 - Brother

BROTHER

Un yakuza en el nuevo mundo

Brother es la [illegible] película del director Takeshi Kitano, además de ser la primera que rueda fuera de Japón, y quizás sea por ese motivo que su distribución ha [illegible] considerable m[illegible] películas. Estrenada el 27 de Abril, la película pudo ser visionada en multitud de cines, mientras que ***Hana-Bi***, película p[illegible]on [illegible] festival de Venecia [illegible], fue injustamente tratada en el momento de su estreno. Sin embargo, **Brother** cuenta con un importante productor, *Jeremy Thomas*, entre cuyos trabajos encontramos desde **El último emperador** de Bertolucci, **Gohatto** de *Nagisa Oshima* (donde también participaba *Kitano* como actor) o **Crash** de *David Cronenberg*. No cabe duda de que tras esta película se esconde un [illegible] de peso, lo cual ha permitido que su distribución sea más que importante y, probablemente, sea la película que haga conocer a *Kitano* al gran público, más de lo que lo hizo **Hana-Bi** o **Sonatine**.

Brother es una obra que, por fortuna, no se ha visto absorbida por la brutal [illegible]. *Takeshi Kitano* y su Office Kitano (su productora) han engendrado una película sobria sobre [illegible] los yakuzas, [illegible] dad y [illegible] que haya visto **Sonatine** encontrará entre esta y **Brother** una cantidad de puntos en común exagerada, lo que demuestra que *Kitano* ha mantenido su forma de narrar sus historias de yakuzas sin perder ni un ápice de su particular estilo. Quizás la poesía de las escenas pictóricas de **Hana-Bi** o la ternura de **El Verano de Kikujiro** puedan no darse de la misma forma en esta película, pero aun así las escenas violentas de **Brother**, y las que no lo son, cuentan con ángulos de cámara sorprendentes, con juegos de luces y sonido impactantes, y con un gusto por la estética que denota la minuciosidad con la que *Kitano* ordena cada plano, cada secuencia. La calma precede a impactantes golpes de violencia, calculados al mínimo detalle para hacerlos duros y realistas sin por ello desagradar en exceso, mientras que los [illegible]encio, de calma, se reflejan en multitud de [illegible]. Los personajes son humanos, y no máquinas de matar a lo *Steven Seagal*, y el humor juega un papel importante, humanizándolos todavía más: *Aniki*, el protagonista, [illegible]ndo a diversos juegos con *Denny*, que nos harán soltar más de una carcajada o una marcada sonrisa.

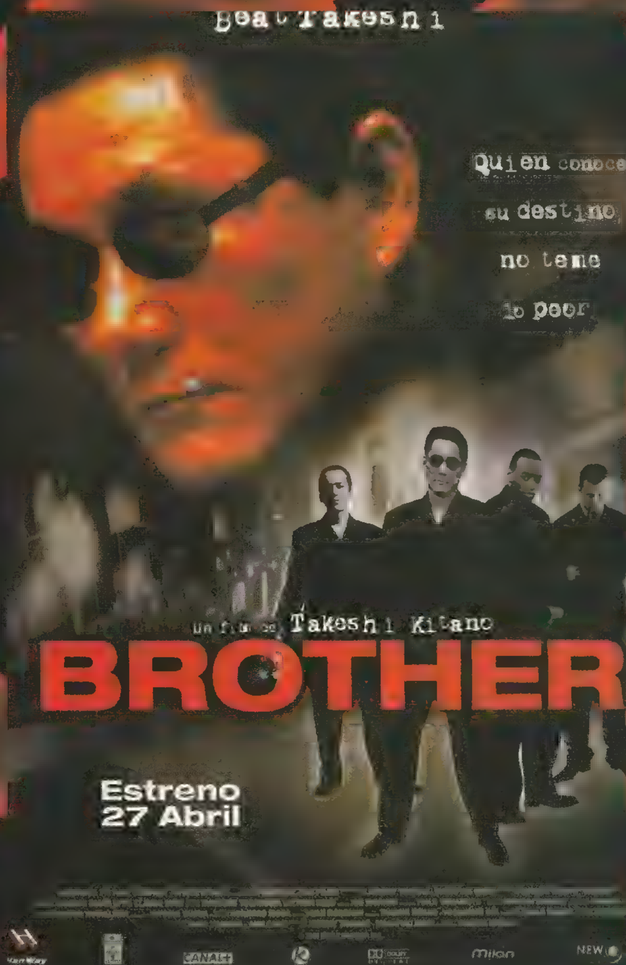
Sin más dilación, [illegible] una panorámica sobre lo que nos ha preparado *Takeshi Kitano*, [illegible] también de sus películas. *Aniki Yamamoto* (*Takeshi Kitano*) y *Harada* (*Ren Ohsugi*) [illegible] yakuza[illegible] dos [illegible] enfrentadas en Japón, cuya unión no es sanguínea, pero como dice el propio *Kitano*: *"la fratern[illegible] espesa que la sangre de un [illegible]"*. La muerte del jefe del clan yakuza al que pertenecen los pone en una difícil situación, y la propia policía interviene para mediar las negociaciones que preceden [illegible]. El clan se [illegible] y mientras *Harada* se une a la otra familia yakuza, *Aniki* se ve obligado a exiliarse por el deseo e[illegible] de no man[illegible] honor. Es por ello que viaja hasta [illegible] donde su hermano de sangre, *Ken* (*Claude Maki*), debería estar estudiando. Sin embargo, *Ken* está metido en asuntos de [illegible] con unos amigos, entre ellos *Denny* (*Omar Epps*), y *Aniki*, como movido por un sentimiento autodestructivo, les [illegible]ará consigo hasta crear una nueva organización crimina[illegible] Estados Unidos.

En resumen, **Brother** [illegible] fraternidad entre hombres: la relación entre *Aniki* y *Denny* es quizás la más importante de la película, sin embargo hay otras muchas. Es una película de personajes que se [illegible] y el poder impuesto por las armas, abr[illegible]ndo la muerte a cada instante: unos temiéndola, otros afrontándola con descaro, como *Shirase* (*Masaya Kato*) [illegible]. Es también un reflejo de la situación de muchas minorías étnicas, y por la diversidad de idiomas y modos de expresarse se impone el verla en versión original subtitulada.

Probablemente el cine de *Takeshi Kitano*, [illegible] acompañado por las soberbias composiciones de *Joe Hisaishi*, produzca una sensación un tanto extraña con el primer contacto visual y emocional, pero cuanto menos es de una inusual calidad y humanidad, cosa que hoy en día se hecha de menos. Interpretaciones como la de *Omar Epps* (**Scream 2** o **Love and Basketball** de *Spike Lee*), *Susumu Terajima* y *Ren Ohsugi* (actores habituales del equipo de *Kitano*), o un sorprendente *Masaya Kato* (**Crying Freeman**) como *Shirase* hacen de esta película de yakuzas un título a tener en cuenta en la soberbia carrera de *Takeshi Kitano*.

"Las *"conversaciones de mujeres"* [illegible] *tiempo*" (Takeshi Kitano)

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera
jaimemunuera@terra.es



NITRONÍZATE

Los Oscar y la madre que los parió

Amigos y sobre todo amigas (aquí somos todos hombres y bastante guapetones). Hola un mes más. Ya volvéis a estar en la sintonía de NITRO. El programa de cómics, manga y demás chuminadas más escuchado del país. Bienvenidos a nuestra versión en papel: NITRONIZATE.

Hace unos cuantos días (depende de lo rápido que compres la revista) que se entregaron los famosos Oscar. Y decimos Oscar, porque el puñetero premio es singular... Y no como dice la inmensa mayoría: "Oscars"... Pues lo dicho, en el Shrine Auditorium (o algo parecido) se dieron las preciadas estatuillas. Que dicho sea de paso tienen una forma fálica de aquí te espero. ¿Qué pasaría si le pusiéramos un motorcillo a un Oscar? ¿Podría ser el primer consolador bañado en oro de la historia? Lo dudo.

Bueno, pues veo con indignación y ardor de estómago (esto es culpa de los nachos con queso) que no hay ningún Oscar al mejor Anime. Y no me negaréis que pululan por ahí algunos animes dignos de llevar el consolador, digo, el premio hacia Japón... No me parece justo que el señor cubito *Walt Disney* sea el tipejo que más Oscar acumula en su congelador. **Más que Spilberg**, más que *Lucas*, más que *Kubrick*... ¿Cómo es posible que un tío que está encerrado en una nevera tamaño "portero de discoteca" tenga más premios que el tipo que se inventó **La Guerra de las Galaxias**? ¿Por qué no hay Oscar para el Anime? Es una injusticia más grande que el pene de *Rocco Sifredi*. Si vosotros pensáis como el equipo de NITRO podéis mandarnos un mail (nitro@comicvia.com) y prometemos remitirlos a la academia de cine americana, de la cual tenemos la dirección electrónica para prensa. ¿Quién no recuerda la edición de los Oscar de hace dos años, cuando aquel italiano saltarín que parecía *Manolito Gafotas* ganó el premio a la mejor película extranjera y subió dando saltos al escenario...? Pues cambiad en vuestros pensamientos al italiano de goma por un japo vestido de *Caballero del Zodiaco* o del padre de *Ranma* transformado... Subiendo al escenario para recoger su estatuilla mientras la presentadora grita: "¡Katsura, Katsura!" Y, claro está, en esos momentos el señor *Disney* se revolverá en su nevera rollo Frigo Dedo... Porque supongo que la clave para ganar un Oscar no será encerrar al primer director que pase en una nevera... Espero que no, *Almodóvar* prepárate.

¿Qué tiene **Pocahontas** que no tenga **Akira**? ¡¡Dios!! Si hasta los monigotes de **Toy Story** entregaron un premio el año pasado... ¿Por qué no puede salir *Mazinger Z* como presentador? ¿Qué, se cagaría de miedo el *Stallone*?

Una injusticia, un tremenda injusticia, ¿queda claro? Bien, llegado a este punto permitidme un kit kat para hablar un poco de nosotros, porque amigos, lo de Nitro no tiene nombre. Hace unas líneas podíais leer que somos el programa de radio sobre cómics más escuchado de España. Ok, aparte de una fantasmada, esa frase es una realidad. Tenemos 45.000 oyentes vía radio y, contando que nuestra antena sólo cubre Cataluña, es todo un récord. A eso sumadle toda la gente que nos escucha desde nuestra fabulosa página web (*www.comicvia.com/nitro*), los que nos escuchan en los diferentes portales sobre cómics, los que compráis Minami y Shirase (gracias), etc. Nos llama gente de Madrid y de Albacete, nos llegan mails de Argentina, México y Colombia... Vamos, que sólo podemos asombrarnos cada día más. Bueno, se me olvidaba... En estos días la televisión catalana (que la mira un huevo de gente) está pasando un reportaje sobre nosotros y ya está todo listo para nuestro aterrizaje en el Salón del Cómic de Barcelona... La bomba, la bomba.

Tenemos bastantes críticas, muchos detractores y un saco de puntos negros: Nitro es muy corto, sólo sabéis hacer el payaso, nunca profundizáis en [illegible], no dejáis hablar a [illegible], etc. Pero por suerte los elogios y las muestras de [illegible] cada día. Ya sabéis que no somos perfectos, pero si son tan listos que vengan y lo hagan ellos. Toma jeroma pastillas de goma.

C:\Minami\17\M54y55.cdr

Volvamos a la realidad, porque esto es una sección de radio en papel y ya tenemos las primeras llamadas.

N : Hola muy buenas ¿quién está ahí?
O : Hola, soy Lázaro.
N: ¿Lázaro? ¿Lázaro Muñoz?
O : El mismo que viste y calza.
N : Como jefe dime dime ¿que miedo tiene) ¿pasa algo?
O : Pues sí que pasa y muy grave... Veamos chavalines acabo de entrar en vuestra cuenta de correo y veo con alucinación y perplejidad que tenéis más admiradoras femeninas que yo (*NdL. ¬_¬ Ahem...*). Y eso no puede ser.
N : Hombre jefe, si lo dices por las veinte bragas usadas de otakus (chicas) que nos llegan cada día y por las miles de postales electrónicas con fotos porno de sus remitentes haciéndonos todo tipo de proposiciones deshonestas pues... No es culpa nuestra.
O : Y un carajo, en todos los años que llevo al frente de Minami jamás una otaku me propuso hacer la postura del dragon filipino en una bañera llena de crema de leche... Estáis despedidos.
N : Jopé jefe, que tengo una comuna de amantes que mantener... No nos dejes sin sueldo, sin sección vale... pero sin sueldo no.
O : Mira tenéis un mes (hasta el próximo número) para cambiar esto. Si la próxima vez que mire el correo tenéis más correspondencia femenina que el menda, estáis despedidos. Y además no os presentaré a esa prima valenciana rubia que tengo yo...
N : Mira que eres cruel, Lázaro, qué buena persona (momento pelota)... Pero qué cruel. Está bien aceptamos el trato, intentaremos no tener tanto atractivo entre las féminas.
O : Podías elegir entre eso o ser redactores de la nueva revista "Hombres sin tapujos sudando en la ducha"...
N : Tú tranquilo... Lo prometido es deuda. Bye jefe.

Bueno queridas amigas, ya lo sabéis... Tendréis que esconder vuestro furor uterino mientras el jefe corra por aquí... Para evitar que nos lleguen cartas con bragas, lo que podéis hacer es mandarnos un mail con vuestra dirección y ya mandaremos un mensajero casa por casa para recoger vuestras prendas íntimas. También podéis traerlas personalmente a la radio... Así nos vemos las caras. Y lo que no son las caras. Vale, pues pasemos a la siguiente (y última) llamada).

N : ¿Hola hola? ¿Quién está ahí?
O : Hola, ¿son ustedes los del manga ese?
N : Sí, somos nosotros... ¿Quién es usted?
O : ¿Son ustedes los que publican dibujotes de tías con los ojos como platos de sopa?
N : Sí, y también somos los que sacamos los dibujos de chicas que están enfermas (como están desnudas en la cama...). ¿Me dirá de una puñetera vez quién es?
O: Mire, soy Javi de la oficina de correos en Huesca.
N: ¿Correos? ¿Huesca?
O: Sí mire, llamo preguntando por el señor Alex Salgado o por el señor Jordi Tuñon... Los de Nitro.
N : ¡¡Nitro, no!! Nitro... Sí, somos nosotros. Dígame.
O : Nada, que tenemos aquí dos sacos grandes a su nombre... Y como ya están criando polvo, pues eso para ver cuándo los vendrán a buscar.
N : ¿En la oficina de correos de Huesca? ¿Qué puñeta hay para nosotros?
O : Pues debe ser de una tintorería ... Porque están llenos de ropa.
N : ¿Ropa?
O : Sí, están llenos de bragas y supongo que pintados con pikachus y bichos de esos...
N : ¿Bragas? Más bragas... Joder con las bragas...
O : Bueno, ¿las piensan venir a buscar? ¿O qué hago con ellas?
N : Esto... Sí, usted espere sentado, que ya vendrá un señor llamado Lázaro Muñoz (muy buen jefe y mejor persona) que recogerá todas las bragas y nos las traerá... De nada.
O : Mira que son raros ustedes los de manga...

Bien amigos, no es que nos apetezca pero como alguien vuelva a decir "bragas" en esta sección se nos cae el pelo (y no el púbico precisamente). Nos leemos el mes que viene y si pasáis por Barcelona nos vemos en el Salón del Cómic. Gracias por confiar en Nitro. Esperamos vuestros mails... Viva el manga, viva los Oscar y viva las bragas. ¡¡¡Ups!!!

PD : Esta sección (por si no se nota) está dedicada al gran *Lázaro Muñoz* y a todas las chavalitas que nos mandan mails (que majas), desde Nitro con amor... Sois una gente de PM.

Álex Salgado & Jordi Tuñon
nitro@comicsa.com

MI PADRE ES UNA TOSTADORA

Este artículo debería titular "como tener padres siendo un personaje de manga y no morir en el intento". Y es que, a lo largo de mis años leyendo manga, he podido constatar la curiosa visión que tienen los autores japoneses de las figuras paternas: O no aparecen en las obras, o cuando lo hacen están algo (o bastante) tarados. Evidentemente no siempre es así, pero voy a poner unos ejemplos que abrirán vuestros ojos a estos casos.

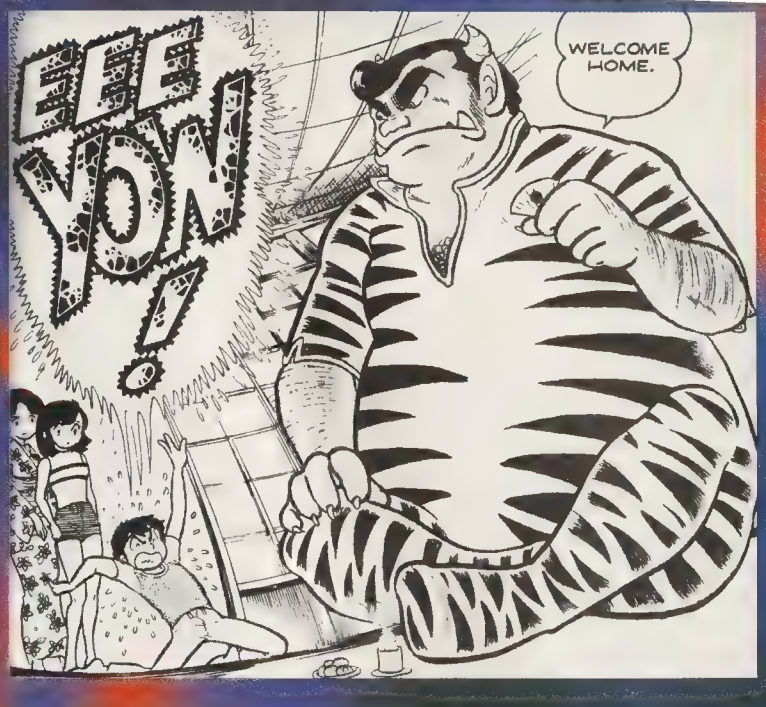
Uno de los mayores supresores de padres por la vía rápida es *Masakazu Katsura*. *Aoi*, la protagonista de **Shadow Lady**, es huérfana. A cambio, le plantan al lado a *Demo*, un pequeño demonio de pensamientos tipo *Lázaro* con el que comparte techo y correrías nocturnas. En **Video Girl Len** *Hiromu* vive solo en una pedazo de casa porque su hermano se fue a trabajar a Hokkaido. De sus padres, ni la sombra. La verdad es que no extraña que *Masakazu* independice a sus personajes a los quince años, porque con toda la gente que entra y sale de las casas de los protagonistas, casi parece una mezcla entre **Médico de Familia** y **Hostal Royal Manzanares**. En **Video Girl Ai**, *Yota* también vive solo, ya que la madre "se fue" hace unos cuantos años, y el padre anda rebotando por el extranjero. El pobre se emociona al probar la comida casera de *Ai*, lo que nos indica que el chaval lleva sobreviviendo años a base de congelados y comida precocinada (*NdL: Mentira, a los 6 meses ya no puedes ni ver algo así sin vomitar, lo sé, lo he vivido, así que eso de años es mentira cochina*). Pero no hay problema, porque *Yota* sabe cómo no sentirse solo: *Takashi*, *Moemi*, *Ai*, *Nobuko*, y *Natsumi*, que planta su tienda en el jardín, pasan por casa de *Yota* a tomar un cafetito o a quedarse unos meses. La tarjeta de crédito de su padre debe estar más rayada que los singles de las Morning Musume en los karaokes japoneses.

En la embrionaria **Video Girl Complete History**, ese primer precedente de las historias de Video Girls, *Haruno*, que sale del video para ayudar a *Munehiro* a conquistar a la chica que le gusta, tiene un carácter masculino, similar al que más tarde tendría *Ai*. Se queda en casa de *Munehiro*, y los padres, que pululan por ahí, responden tan tranquilos "Nuestro hijo ya es un hombre. ¡Hasta trae la novia a casa!" [illegible] Otros padres que también son bastante increíbles son los de **D.N.A.2**. Cuando *Karin* se desmaya, cansada por sus viajes temporales, *Junta* se la lleva a casa y la mete en el futón, quedándose dormido a su lado. Pero por la noche la madre desnuda a *Karin* y le pone una ropa interior que ha comprado especialmente para ella (para más datos sobre el modelito podéis acudir a anteriores números de Minami [illegible]) con lo que *Junta* mirando con un cuenco en primer plano y su madre diciendo "¡¿A que está mona?!". Vamos, de lo más normal. Por cierto, que en esta obra, *Tomoko* y *Rina* también viven solas, y ésta última en una mansión.

En **Appleseed**, *Deunan Knute* tiene un padre que está un tanto de la cibernética extrema, algo que aplica a fondo sobre su hija. Pero lo que más descoloca es que cuando piensa que *Carl Knute* sólo vivirá en su memoria, descubre que los genes de su progenitor andan pululando, en pedacitos, entre las espirales de D.N.A. de los bioroides de Olimpo. Otro padre que tampoco se anda con chiquitas es el de la obra de *Yuzo Takada* **Everyday is Sunday** (**Siempre es Domingo**) que, además de ser el director general de la policía, pelea (literalmente) con su hija *Yumi* porque no autoriza que ésta se case con *Toru*, un prestidigitador que [illegible] ambiente ha provocado que el modelo favorito de ropa interior de esta chica sean unas braguitas que rezan "Alma de Guerrera". Por cierto, *Takada* también nos deja ver que el padre adoptivo de *Yakumo* en **Sazan Eyes** (**3x3 ojos**) es un travesti.

En **Hello!**, publicado en el Shonen Magazine, la madre es un contraste total con la figura seria y autoritaria del padre, que se queda sentado impasible mientras la madre se contonea alrededor cantando "Like a Virgin" y le da palmaditas en la cabeza. Esta mujer llora por lo cerca que está su cumpleaños y adora recordar momentos entrañables sobre la vida de su hija, como la perrera en que ésta se cayó dentro de una fosa séptica. Pero para padres únicos los de **Lamu** (o **Lum**) y **Crayon Shin Chan**. De los padres de **Lamu** ya hablé en su momento. Los tenaces Moroboshi tienen viviendo bajo su techo a su hija *Ataru*, un pequeño con patas que sólo ha dado disgustos (a ellos y al resto del planeta tierra), y a *Lamu*, la extraterrestre que cada poco provoca descargas eléctricas. Por si fuera poco, *Cherry*, un monje pequeñajo y cabezón, se deja caer de vez en cuando para obsequiarles con invasiones de demonios y otros espíritus sobrenaturales. En **Crayon Shin-Chan**, *Shin-chan*, el pequeñajo protagonista, se ensaña especialmente con su madre, a la que pintarrajea con rotuladores indelebles, tira la comida por el suelo, deja volar la ropa tendida, y otros mil y un aprietos. Además, le gasta las barras de labios pintarrajeándose todo el cuerpo, la llama "vieja peluda", la deja medio desnuda en la playa e intenta ponerse sus bañadores. Tengo la teoría de que la madre compra el hielo por kilos para poner la mano a enfriar de los azotes que le propina.

Otros padres de los que os han hablado muchas veces son los de **Marmalade Boy**. En general, *Yoshizumi* nos pinta unas familias con unos líos alucinantes entre ellas, y **Marmalade Boy** es un exponente claro. Nos cambiamos las parejas después de unos años porque nos hemos vuelto a enamorar de nuestros novios de juventud, y aquí no ha



pasado todo. A vivir todos juntos y a hacer tonterías. En **Solamente Tú** (**Kimi Shika Iranai**), los padres acaban permitiendo que su hija se case y se divorcie con 16 años, y en **Somos chicos de Menta** (**Mint Na Bokura**) no sólo consiguen que su hijo vaya vestido de chica a un colegio interno, sino que además lo encuentran tremendamente gracioso, porque su hijo está muy mona con falda. La verdad es que padres tan originales como ésos no te los encuentras todos los días, pero no dejan de tener su punto.

Cuando tu padre es un barbero clavadito a *Clint Eastwood* y tu madre se pasa por ahí una dadiena con orejas a lo Mickey Mouse, o tu padre es un inventor chiflado loco por las armas pesadas y tu madre una profesora que saluda a los de su raza trasladándose en moto desde un tanque, o tus padres son dos chinos, uno inventor rabiblu y una experta en artes marciales, es que vives en Villa Pingüino, el pueblo donde se desarrollan las aventuras de **Dr. Slump**, de *Akira Toriyama*. O eso, o te ha sentado mal la pizza de melocotón en almíbar que pediste el día anterior.

Para no alargarme más, voy a acabar refiriéndome a una serie cuyo surrealismo en las situaciones más cotidianas acaba empapando (literalmente) a todos los personajes. Estoy hablando de **Ranma Nibun No Ichi**, o **Ranma ½** para los amigos. *Shun Tendo*, padre de *Akane*, *Nabiki* y *Katsumi*, se pasa los días sentado al lado de una mesa jugando al Go con *Gemma* (haciendo unas tampas cordiales) o tomando té. También se dedica a ligar en aprietos a su hija *Akane* y a hacer la pelota ante su maestro *Happosai* para que le perdone la vida. *Gemma* es el padre de *Ranma*. Aparte de compartir maestro con *Shun*, *Gemma Saotome* tuvo un día la brillante idea de ir a dar una vueltecita por China para entrenar en unas fuentes mágicas, con el entrañable resultado de que él y su hijo *Ranma* cayeron en las fuentes, y ahora, al mojarse con agua fría, su hijo se convierte en chica y él se transforma en un panda regordete especialista en la confección de carteles con mensajes de lo más variopinto. *Ranma*, además de padre, tiene madre. La pobre mujer va secuestrando el mundo buscando a su familia, como *Marco* con *Amadío*, pero en vez de un mono lleva una katana. Y es que *Gemma* le dijo más o menos esto al irse de casa: "Nos vamos de viaje a entrenar, y nos convertiremos en los mejores maestros de artes marciales. Si no lo conseguimos, nos haremos el Seppukku (Hara-kiri, vamos). Así que, hasta en otra, ahí va la pobre madre una vez si han cumplido su promesa.

Como ven, dentro de los personajes de los mangas, los padres no tienen desperdicio. Se que me he dejado otros ejemplos, como **Evangelion**, **Gamma**, **Mai**, **Detective Conan**... Pero tan sólo quería que reflexionaran un poco y vieran cómo en que no siempre tienen la obsesión, pero que no por ello deben dejar de ser, alguna vez, mencionadas.

Ozaki
dozen@eresmas.com

INTERNET

¡Bienvenidas de nuevo! La Vasta e Infinita Red nos descubre en esta ocasión los mundos futuristicos de **Evangelion** y **Battle Athletes**, y la visión fantástica de la realidad presente en **Slayers**. También contaremos con la magia de **Fancy Lala** y, sobre todo, con la fuerte presencia de nuestras lectoras en Internet, ya sea mediante páginas personales, de tributo a series o canales de IRC... ¡todo vale! (*NdL: **Evangelion** al final se dejó para el mes que viene, incluyéndose las otras series que habéis podido leer, pero al parecer el amigo Krestas, aparte de entregar tarde, no se enteró de eso, pero en fin... ya lo mataré en el salón...*)

SlayersLove Wars - MIC

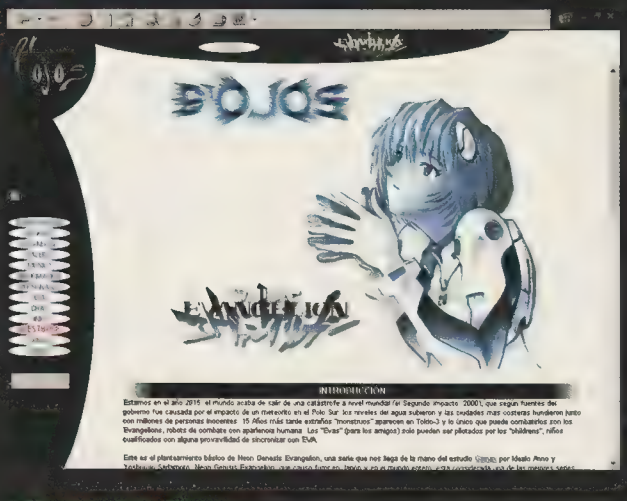
Metallium Imperiae Council. Este es el título del extenso FanFic dedicado a **Slayers** creado por los miembros de la lista de correo *SlayersLove*. En la página web que nos ocupa encontraremos, a grandes rasgos, el relato, fichas de personajes y artwork relacionado. Por otro lado están presentes las reglas de participación en el mismo (la principal es pertenecer a la lista de correo, por supuesto), un libro de visitas, un listado de actualizaciones... MIC es un proyecto que va a más y que sin duda demuestra quién es el auténtico motor del manganime: las propias fans.

http://fade.to/MIC

9 OJOS

Ideal para la descarga de merchandising electrónico relacionado con **Shin Seiki Evangelion**. En 9 Ojos podréis encontrar desde BSOs en formato MP3 a salvapantallas pasando por galerías, skins de WinAmp, vídeos... También podéis consultar y firmar el libro de visitas, acceder a salas de chat y participar en un foro de discusión entre más opciones. Todo ello en castellano.

http://9ojos.metromanga2000.com/



Evangelion Deluxe

En palabras del webmaster, es un site donde podréis conseguir y descargar archivos "100% deluxe" relacionados con **Shin Seiki Evangelion**. Dedicándose en su mayoría a este propósito, cuenta con secciones accesorias con información adicional sobre la serie y productos relacionados. No nos olvidamos de una sección de links apta para toda aquella seguidora de la obra de *Gainax* que quiera seguir investigando. Todo el contenido de la página se encuentra en nuestro idioma.

http://rivendell.fortunecity.com/oddworld/681/

Evangelion Inmortal

No destaca por su contenido en cuanto a cantidad (la página en sí es más bien pequeña) pero sí en cuanto a la calidad del material ofrecido y por el diseño general de la página, limpio y muy agradable a la vista. Evangelion Inmortal pertenece al grupo de páginas en castellano que reseñamos este mes, así que todas las lectoras podrán consultarla sin problemas. La forman secciones de Multimedia, Merchandising y Galería.

http://members.nbci.com/youta00/

Mallow no Stage Fancy Lala

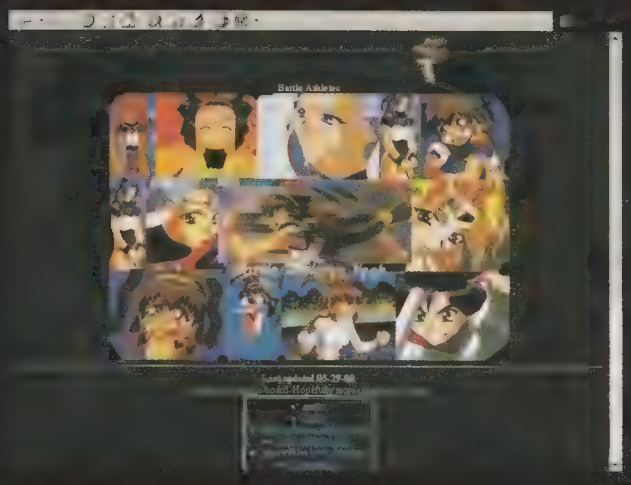
Esta página es un claro ejemplo de sencillez estructural. Contando con un alto porcentaje de texto (en inglés), el documento contiene información y guías sobre los personajes, los episodios, los CDs, y los seiyuus (dobladores). Además, cuenta con una amplia galería de cels originales de la serie para descargar.

http://www.fcp.com/~doi/lala/

Battle Athletes - Team

De nuevo una página de sencillo diseño. Yeah! comenta en profundidad los capítulos de los **OVAs** y la serie de televisión **Victory**. Tiene una galería de imágenes temporalmente deshabilitada, secciones de letras de canciones y enlaces y un apartado en el que las visitantes pueden participar para decidir cual de las atletas ganará la competición en curso. En

inglés.
http://www.angelfire.com/pe/otaku/

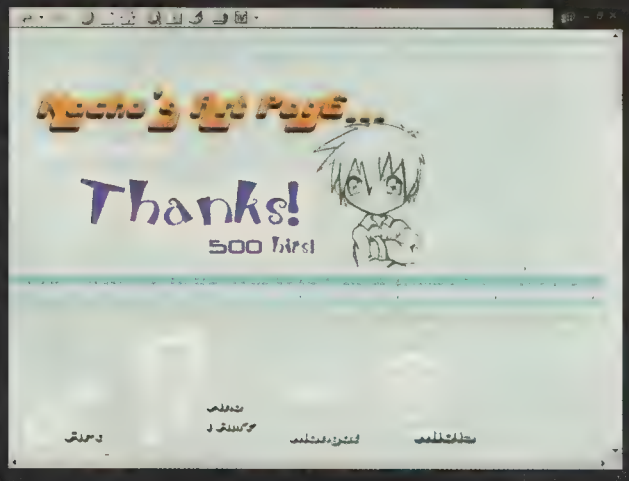


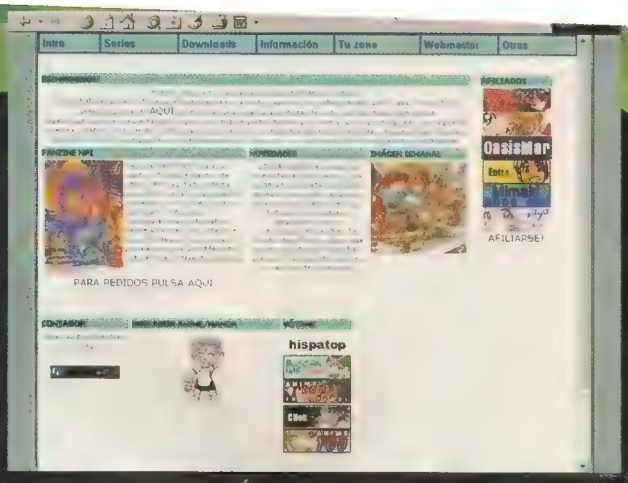
Anime HeadQuarters - New Beginnings

Un increíble foro en inglés que cuenta con secciones habituales en este tipo de publicaciones. Anime HeadQuarters permite interaccionar con la página mediante foros y encuestas, pone a vuestra disposición artículos y reseñas, música, sonidos, skins de WinAmp, imágenes, obras de fans... por comentar algunas de entre una amplia lista de posibilidades. Además, la navegación puede realizarse mediante búsqueda de series y enlaces al material disponible de cada una.
http://www.animehq.cc/index2.shtml

Nacho's Art Page

Uno de nuestros lectores, *Nacho Yagüe*, nos da a conocer en su página su arte y sus gustos personales entre muchas otras cosas. Habiendo superado ya las 500 visitas en sólo 4 meses, *Nacho* no sólo cuenta con una lista de secciones dedicadas a su obra, sino que también nos ofrece participar en ella dibujando Oekakis (la última moda, ¡dibujar on-line!), ver ilustraciones de videojuegos, letras de canciones... una página destacable por su diseño, por su tamaño y por su contenido. Un saludo para el webmaster desde aquí.
http://usuarios.tripod.es/Tetsuo4





NekoAnime

Hemos de decir que las propuestas recibidas para este mes no dejan de sorprender. Junto a la web de *Nacho*, la página creada por *Julia López* resalta por su cantidad de información y material disponible y por el empeño que la webmaster ha puesto en ella. Con un diseño realmente original (la navegación se realiza mediante una barra de opciones con submenús), podremos visitar secciones dedicadas a las fans, consultar dossieres completos sobre series conocidas (como **Marmalade Boy** o **Utena**) o no tanto (**Emu**, de *Katsura*), descargar archivos multimedia, etc. NekoAnime es, en definitiva, un pequeño foro por y para fans de visita muy recomendada.
http://plazajoven.com/nekoanime/

Geo Graucola - Maximum Hentai

La solución a muchas de las peticiones recibidas en el correo del que suscribe. FeNoMeNoN ha puesto a disposición del público una página personal de temática hentai. Advirtiendo de antemano que todo el contenido es exclusivo para mayores de 18 años, éste se centra en imágenes, manga y vídeos de contenido erótico, además de dibujos del propio webmaster. Por lo demás, el diseño es sencillo pero al uso, y la redacción se lleva con sentido del humor, lo que es de agradecer.
http://equis.ya.com/graucola/

#AZUKI

La serie **Azuki-Chan**, emitida hace un tiempo por algunos canales autonómicos, cuenta con su propio canal dentro del IRC Hispano (y que anuncia abrir una página web dedicada al canal y a la serie). En él no sólo se habla del shôjo que nos ocupa, sino también de manganime en general y, en definitiva, del tema que las propias internautas participantes decidan. Es un lugar tan bueno como cualquier otro para hacer nuevos amigos en la Red, y sus miembros fundadores os animan a entrar en él.

Para ello, teclead **/join #azuki** en vuestro programa de IRC una vez conectadas a un servidor del IRC Hispano. Si tenéis alguna duda, contactad con el fundador, *WillarD_*.

Un mes más, damos la sección por terminada. Recordad que si deseáis colaborar en la sección tan sólo tenéis que remitiros a la dirección de correo electrónico de ahí abajo. Nos despedimos hasta el mes que viene, cuando sea hora de alcanzar nuevos destinos en la Red. ¡Hasta entonces!

CJ González "Krestas"
krestas@terra.es

MEGA CONCURSO DE CÓMICS

Miami

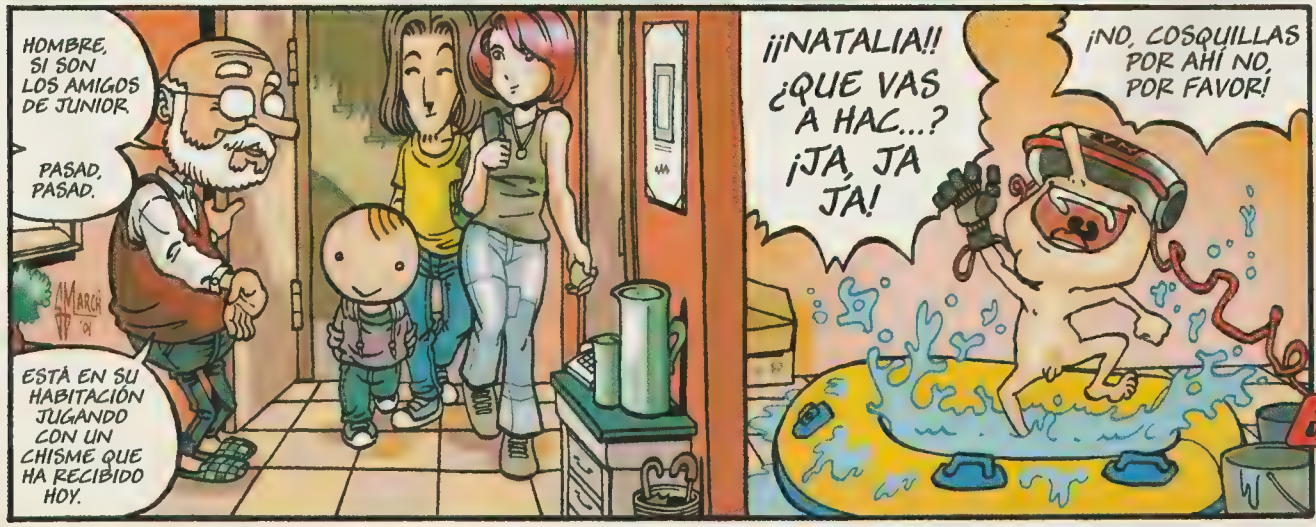
BASES

1.- Podrán participar todas las personas no profesionales entre 14 y 30 años, de forma individual o colectiva.
2.- Sólo se admitirán originales inéditos de la obra, que serán en blanco y negro. El tema y la técnica son libres. No se admitirán copias.
3.- El formato ha de ser mínimo DIN A4 y máximo A3 en vertical. La obra ha de presentarse rotulada y con una extensión mínima de 4 páginas y máxima de 16 por una sola cara y en lengua castellana.
4.- Los personajes no deben llevar visible el nombre del autor, se presentarán sin firma ni nombre, pero con un título o lema.
5.- Se acompañará con otro sobre con el mismo título o lema en cuyo interior se detallarán los datos personales del autor o autores (nombre, dirección, teléfono, edad y e-mail si se tiene) junto con una fotocopia de su DNI
6.- Las obras pueden ser presentadas por uno o varios autores de forma conjunta (guionista y dibujante). Se admitirá un máximo de dos obras por autor o grupo, pudiendo una misma persona presentar una obra en solitario y otra como parte de un grupo.
7 - Los premios aún están por determinar, pero serán suscripciones a revistas y varios lotes de manga y vídeos. Además, entre todos los participantes se sortearán cinco vídeos de Detective Conan cortesía de Manga Films.
8 - Las obras se remitirán antes del 15 de septiembre al Apartado de Correos 1221, 02080 de Albacete especificando "concurso de cómic" en el sobre.
9.- Las obras pasarán a ser posesión de ARES Informática s.l., quién podrá hacer uso de ellas según sus intereses y necesidades.
10.- La participación en este concurso implica la aceptación de todas y cada una de estas bases.

M60.ps

UNIVERSITY BLUES

por GUILLERMO MARCH



Hola chicos, bienvenidos a otro mes de correo en Minami. Tenemos unos cuantos e-mails atrasados, así que antes que nada vayamos con ellos. Ya no queda nada para las vacaciones, así que esperemos que nadie tenga nada pendiente para el verano y todos nos podamos dedicar a tumbarnos alegremente a la bartola y perder dos meses de nuestra vida delante del televisor o, incluso, de la pantalla del ordenador. Y nunca olvidéis que aparte de eso se pueden hacer más cosas que no requieran dejarse los ojos. Sin más preámbulos y consejos de madre, vamos con las cartas.

Jorge P. nos escribe para quejarse de que servidora dijese que *Toriyama* no era lo mismo que *Cervantes*. *Jorge*, lo siento, tienes toda la razón, la importancia ia nivel mundial! de *Toriyama* en el manga es la misma, pero la misma, que la de *Cervantes* en literatura universal. Ambos dominan el lenguaje (japonés uno, castellano el otro), no hay más que leer una página del **Quijote** y otra de **Dragon Ball** para darse cuenta, o ver la de enseñanzas que se pueden extraer de los diálogos de *Gokuh* y *Krilín*, casi las mismas que de los de *Sancho Panza* y *D. Alonso Quijano*. Y yo diría más (aunque yo no he estudiado, como tú, en la profundidad que unos apuntes de ¿secundaria? ¿ESO? proporcionan, la obra y prosa del autor manco), dentro de doscientos, trescientos, cuatrocientos años, seguirá habiendo lectores de **Dragon Ball** que aclamen esta obra como base de un montón de movimientos muy posteriores, en lo que a técnica narrativa y argumento se refiere. No voy a decir yo, por Dios, que **Dragon Ball** es un divertimento sin gracia que carece de fundamento, escrito y dibujado casi íntegramente por negros, teledirigida desde un despacho, y que va a ser olvidada por sus lectores tan pronto como crezcan un poco (intelectualmente hablando, se entiende). Tampoco voy a decir - porque es de perogrullo - que **El Quijote** sea la cima de la novela española, y una de las de la literatura universal. Qué acertado has estado, *Jorge*, al comparar a *Toriyama* con *Shakespeare*; desde luego, *Toriyama* tiene la misma destreza que *Shakespeare* a la hora de retomar mitos y formas del teatro clásico y adaptarlos a su época y lugar. Los versos del inglés son casi tan perfectos (pero no más, señor) como los del nipón (que no mejores, señor. Rectifico señor, lo son ¿está la ley de mi parte si digo esto?). No sé por qué he estado tan ciega; menos mal que ahora está claro para mí, gracias a este e-mail de *Jorge*, cargadito de datos y ejemplos de sus teorías: No hay más Dios que *Gokuh* y *Toriyama* es su profeta... ¡por las bolas del dragón!, until here we could come!

Fernando Felpeto (ferjavi35@hotmail.com) Hola Fernando, me acabas de descubrir que mi *word* no admite la arroba ¿es necesario vivir siempre en ese atraso? Este chico nos escribe desde Argentina; sois muchos, por lo que vemos, los que nos leéis desde América (Centro y Sur, se entiende), nos hace mucha ilusión llegar a gente tan lejos, lo que lamentamos es que la revista os llegue tan tarde y tan poquito a poquito. No desesperéis, chicos y chicas, que todo se andará (esperemos).

Fernando, como muchos, ya debe saber que una afición minoritaria es difícil de satisfacer, pero le llena a uno de ilusión cuando algo de material cae en sus manos; a veces las dificultades son las que ponen la sal de la vida (pero ¡ojo! A ver cuáles y cuántas, no pensemos en algo exagerado). Nos alegramos mucho de que te guste Minami, la cual puedes disfrutar sólo de cuando en cuando. Arriba he puesto tu e-mail; un beso muy fuerte desde España. Por cierto, antes de que se me vuelva a pasar, aquellos de vosotros que viváis en el extranjero y queráis comprar números atrasados de Minami o conseguir los actuales, id a la página web de Minami (www.aresinf.com/minami) y veréis las instrucciones para conseguir vuestra revista de manga y anime favorita desde el extranjero. Está todavía en construcción, pero ya veréis qué preciosidad nos queda cuando esté terminada. Incluso se va a incluir un jueguecito de esos de vestir y desvestir muñecos, con la efigie imperial de *Lázaro*, para que lo vistáis y desnudéis a placer (aunque el programa es tan avanzado que sólo se pone en marcha cuando una chica maneja el ordenador), y donde tendréis a elegir montones de vestiditos de todas las épocas y países. En definitiva, que la página de vuestra revista de manga va a ser el no va más y un poco más de eso.

Telegallardo pregunta por todo lo que se pueda conseguir de **Evangelion**. Prueba a ver el número de Minami dedicado a tan excelente serie, sin parangón (por muchos motivos, y no sólo los que os pensáis) en el anime. En su CD, además, tienes muchos mp3, imágenes, vídeos, etc. Y si no, el mes que viene tendrás otro buen dossier sobre la misma (y también con cantidad de cositas en el CD).

Gerardo López (grangerard@yahoo.es) nos envía una bella batería de preguntas. Las canciones de anime para el beatmanía te las puedes bajar fácilmente del Napster... Vamos, creo, porque ahí hay de todo, hasta las canciones que canta tu padre en la ducha, si te despistas. Y si no, prueba a bajarte cualquiera de los muchos clones que últimamente le han salido.

Crayon Shin-Chan debe haberse empezado a emitir ya, y si no en breve (*NdL: Cuentan nuestros contactos en el extranjero que acaba de empezar*). Al menos a mi pantalla no llega :_(, pero llegará a las pantallas

M62A64.ps
C:\Minami\17\M62A64.ps

autonómicas correspondientes en breve.

La Tumba de las Luciérnagas no sé si se editará; de momento parece que no, pero insiste que algo queda.

Ahí tienes tu e-mail, para comunicarte con gente "especialmente chicas de entre 14 y 18 años"... vaya, sí que es espabilado el chico. Gente, como sigáis así con el tema de la corresponden cia, sólo va a faltar eso de "envía foto, a ser posible de cuerpo entero" *Gerardo*, no es por ti, es sólo un tironcito de orejas general.

Ukýo Shinohara y **Shira Odshel (ukyo17@mixmail.com)** nos escriben desde Las Torres de Cotillas (Murcia). ¿Este nombre es en serio? ¿Se llama así vuestro pueblo? La verdad es que a lo largo y ancho de la geografía española se pueden escuchar nombres cuando menos populares. Inauguro un concurso, improvisando sobre la marcha: el que mande una carta con el matasellos más extraño, ganará un regalo sorpresa y...

En fin, que aquí tenéis vuestra dirección, aunque no creo que ningún japonés os escriba. ¿Tenemos lectores japoneses? Si es así, no escriben a la revista. Lectores japoneses, atended a la llamada de estas chicas, que parecen majas. Y los que no seáis japoneses, ¡atended también! Que han sido muy amables.

Suerte con el intercambio de emilitos.

Chicasinnombredeciana(Cádiz) manda un mail desde el ordenador de Marta/Akane, cuya dirección es **akane_otaku7@hotmail.com**; aquí mismo es a donde le podéis escribir (a la chica sin nombre, digo) para ayudarla a aprender japonés, que está muy interesada. En Chiclana no hay muchas academias que den japonés, ¿me equivoco? ¡ay , qué dura es la vida del otaku cuando no vive en una gran ciudad!

Julia María Alfaro (Setsuna@ono.com) o **Setsu**, es otra adicta a esa pesadilla de los padres que es el IRC- Hispano, un sitio que hace una gran labor social con frikis de todas las edades, poniéndolos en contacto y dándoles un algún disgusto que otro cuando llega la factura del teléfono. ¿Quién no se ha pasado las horas muertas tecleando y leyendo en el ordenador los más sagaces comentarios? Cosas como "vale, tío", "XDDDD", "me voy a la piltra", "eso dijiste hace media hora", "ya, pero es que estoy cenando", "pues a mí se me ha acabado el cigarrillo", "ey, tíos, entrad en #calcamonia", etc, llenan las horas de ocio (y las de estudio, trabajo...) de montones de adeptos. Pues bien, no me enrollo más, *Setsu* es una de ellas, y quiere saludar a un batallón de gente "Irene, DM_tiamac, ^Isami^, Fajar2, _Eriol_, Marta, Debora, Jet_black, mamo_chan, Sara, sho-gun, Seto19, Neo-Demon, berseker, Squallsx, Gyarados, gray^fox, pogamas, saito^-^, HEN, Sauke..." y los que se deja la chica. Nos comenta cómo fue el segundo Salón de Jerez, para quien no estuviera: *Vanessa Durán* y *Lázaro Muñoz*, como invitados (e incluso como exposición autónoma), salas de proyecciones tamaño cine, bar con comida japonesa (¿sería tan cara como la que conocemos casi todos?), un tío bueno en el karaoke (¿y no era *Lázaro*? No me lo puedo creer, cómo vamos perdiendo fans, *Lázaro*; ¡tienes que hacer algo rápido!). el karaoke a secas, tiendas especializadas (las ya conocidas, según *Setsu*)... La chica desearía que fuesen tiendas más grandes, de Madrid, Granada, Barcelona, etc. Por lo visto este año no hubo casi japoneses circulando por allí... No sé, si yo voy a Japón, lo último que me meto a ver es el Salón de la Españolada y Olé, por poner un ejemplo, no sé yo si los turistas japos estarán de acuerdo conmigo en eso... Pero sí que estaría bien que cada japonés en España tuviera que acoger bajo su ala a un pobre otaku español, darle mangas y cantidades ingentes de merchandising, y pagarle el billete para un intercambio cultural a Tokyo. ¿Que no molaría? Sería el acabóse, vamos, ya me

Por: Verónica Alcaide
(Alias:"K.Kômori")

Direcciones de lector@s que quieren escribirse con otr@s otakus

Me gustaría que publicaseis mi dirección, es la siguiente: **Adrián Chichurri Regife**. Sevilla Este, Residencial 90. C/Fuenllejo nº44. C.P.41020. Sevilla.
Tengo 10 años y las series que me gustan son: **Evangelion**, **I''s**, **Video Girl Ai**, **Cowboy Bebop**, **R. Kenshin**, **Flint the time detective**.
Mi e-mail es: [illegible]@hotmail.com

Hola a todos y felicidades por la revista. No es nada fácil hacer una revista que guste de verdad y al mismo tiempo no convertirse en un creador de frikis babosos. Pues Minami lo ha logrado. Seguid como hasta ahora. Escribo porque me gustaría dar mi dirección de correo electrónico para escribirme con gente a la que le gusten las series que se emitieron en España a principios de los 90, sobre todo en las privadas. La verdad es que no entiendo mucho de manganime pero me gusta intercambiar opiniones con otros otakus. Ánimo Minami, Jimina y Lázaro. Sois los mejores. Y un saludo para Buffy. Un abrazo para todos en general de Angel. Mi dirección es [illegible]@yahoo.es contestaré a todos los emails.

Por cierto, soy Beatriz Campos, de Villanueva del Arzobispo (Jaén) otra vez para mandaros un dibujo más ^___^ y pediros de nuevo si podéis poner mi dirección para cartearme con otros otakus; mi serie favorita es **Rurouni Kenshin** pero también me gustan mucho **Card Captor Sakura**, **Escaflowne**, no sé, de todo un poco.
Beatriz Marta Campos Serrano. Avda de Valencia nº 27, 1º, C.P.23300. Villanueva del Arzobispo (Jaén).

imagino a los japoneses en la puerta de llegada del aeropuerto, contemplando angustiados a cientos de frikis que esperan a que suelten la siguiente remesa de la cacería. Hummmm, qué fantástica visión…

Pues *Setsu*, hace poco comentábamos aquí en la redacción que cómo es posible que el Salón de Barcelona, que es el que menos gusta y el que más decepciona, sea al mismo tiempo el más famoso. Íbamos a hacer una columna al respecto, pero al final… Esa pereza de moda, esos exámenes *fashion*… y con eso y con todo, seguimos siendo un equipo trabajador y diligente que entrega sus artículos y secciones no ya en la fecha, sino incluso antes, ¿verdad *Lázaro*, que este correo no va con retraso? (*NdL: No comments*).

Raquel, Mataró (Belli_es@yaho.es) Ahí dejamos tu dirección e-mail para que te escriba gente de Barcelona interesada en trapichear material clandestinamente. También quiere amistad y lo que surja (vale, esto no lo ha dicho, lo de "lo que surja" lo he puesto yo, pensando siempre en esas revistas intelectuales que incluyen secciones de contactos, ¿nunca habéis leído el suplemento de **El País**?). La chica está desesperada por conseguir la serie de **Sakura Wars** y la de **Kare Kano**. Es aficionada al shojo y a las series de tipo fantástico. Le gustan **Fushigi Yuugi**, **KOR**, **Nadesico**, **Escaflowne**, **Marmalade Boy**, **Slayers**, etc.

FANZINES

En espera del boom que se supone habrá en el salón del cómic, aquí tenéis el segundo número de la publicación que [illegible] Sukiyo [illegible].
Para más información sobre cómo conseguirla enviar un e-mail a: Sukiyo@euskalnet.net
O bien una carta corriente y mándala a:
Sukiyo
Apdo. Correos 139
48370 Bermeo
(Vizcaya)

María Teresa (maria_teresa_olivares@hotmail.com) busca gente para hacer un fanzine (uuuuy, no sabes bien dónde te metes), cree que la cosa está muy mal, y que es muy difícil encontrar gente dispuesta. ¿Habéis leído bien? ¡Un lector de Minami no deja así tirada a una dama! ¡Y otra lectora no deja tirada a una compañera! A ver si os ponéis todos de acuerdo, hacéis el fanzine con *María Teresa*, y nos lo mandáis para que veamos lo bien que lo podéis hacer. Que es muy fácil decirlo, pero luego hacerlo… y eso en Minami lo sabemos bien, ya que esta revista nació a partir de un gran fanzine, al que *Lázaro* le tenía mucho cariño (*NdL: Y se lo sigo teniendo, jamás este país vio publicación tan buena…*). Tienes razón, *María Teresa*, *Lázaro* es un sol, entre muchas otras cosas.

Kendapa (kendapa@terra.es) Una chica que nos escribe vía celeste. Sí, sí, esto tiene sentido, no creáis. Le gusta el manga sádico o de risa (¿?). Ya que ha dicho eso, aprovecho para recomendaros un largometraje de imagen real, de terror, que es una maravilla del género, y que realmente cumple lo que promete. Hacía tiempo que no se me ponía la carne de gallina viendo una película de miedo. En la línea de **Lain** está **Ringu** (**The Ring**), la película que os digo, sólo que ésta última es perfectamente comprensible (aunque no hasta el final, claro) y está llena de hallazgos narrativos y sensoriales. Buscadla en el videoclub, no os arrepentiréis. No todos los días llegan estas maravillas a nuestros hogares. Bueno, ya he aprovechado el espacio de esta pobre para dar coba con mis cosas. ¡Viva el auto-bombo!

Y escuchando una de las canciones más bonitas que recuerdo (**The end of the world**, de *Skeeter Davies*), sigo con lo suyo, que es más importante. La chica tiene 16 años y es de Gran Canaria, importante reserva otaku en una zona *quasi* tropical y donde encima se habla castellano. *Kendapa* conecta muy bien con los gustos de muchos redactores de esta revista, ya que odia a muerte (ni más ni menos) **Evangelion** y la obra cumbre del noveno arte, tan sólo comparable al verso de *Shakespeare* (¿era así la cosa?): **Dragon Ball**. Suerte y a ver si aparece tu cómic, *Kendapa*.

LEANDRO ha formado el **Dicovery Club**, en la **c/Plutón 10, 11207, Algeciras, (Cádiz)** de manga, videojuegos, etc. Es gratis y tienen una revista aperiódica. Muchas de nadas, *Leandro*.

Y estas son todas las cartas por este mes. Os dejamos con la sección de contactos, y yo me voy a dormir, que falta me hace, caray. Hasta el mes que viene.

Jimina Sabadú

M62A64.ps

¡HAZTE CON TODOS!

NO DEJES QUE TE FALTE NI UNO SOLO DE LOS EJEMPLARES DE LA MEJOR REVISTA DE MANGANIME

MARCA EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN

POR SUPUESTO, TODOS VAN CON SU CORRESPONDIENTE CD REPLETO DE VÍDEOS, CANCIONES, IMÁGENES, COMPLEMENTOS...

Nota: La continua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+450 ptas de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 2.000 PTAS

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 7.540 PTAS

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
93 373 44 70

También puedes hacerlo por teléfono en el:
93 477 02 50

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Si alguna parte del Web no está en el CD se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

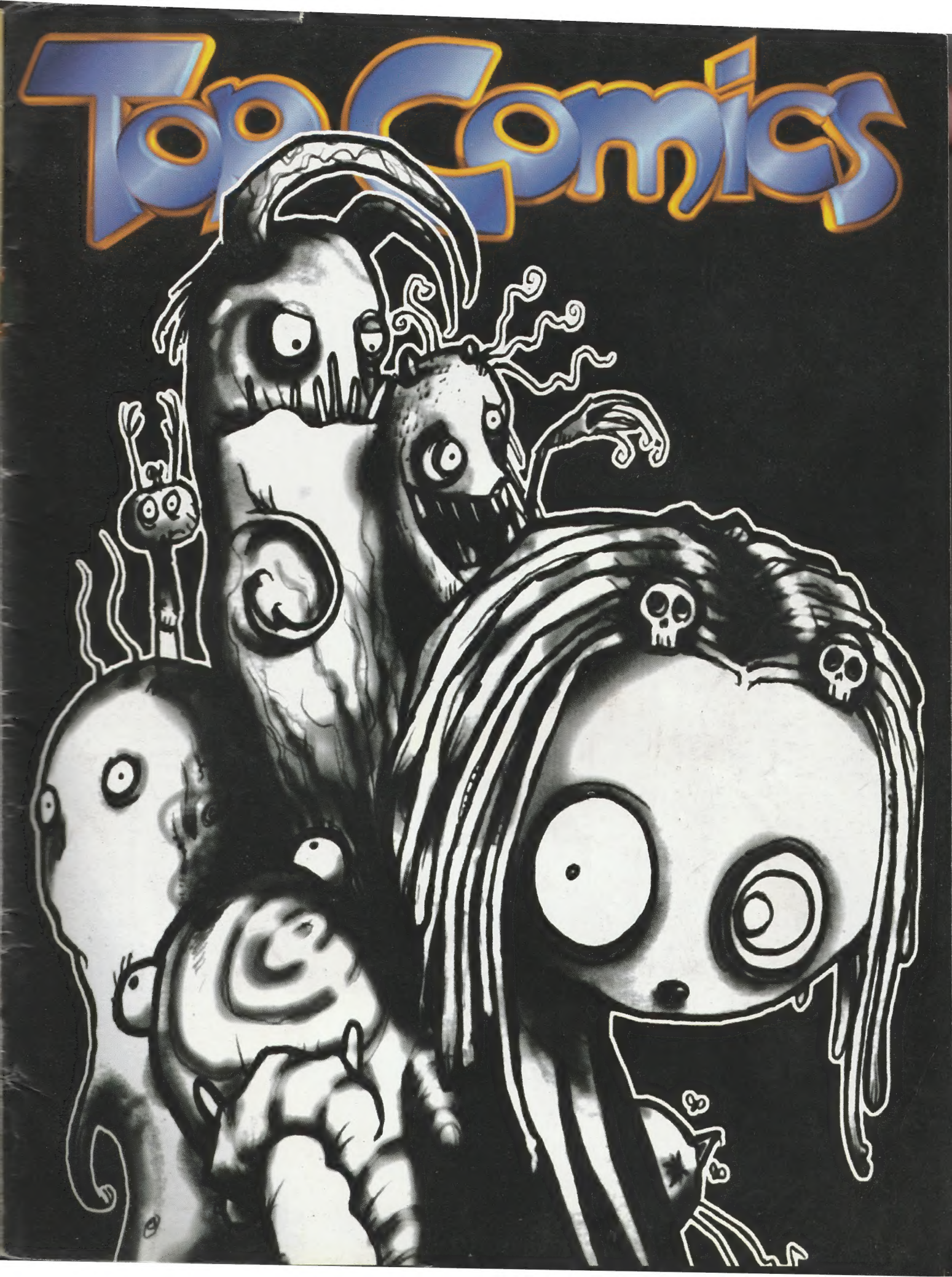
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de audio. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA MUY IMPORTANTE
Tenemos muchas devoluciones de "CDs que no funcionan" que resulta que están perfectamente y que es fallo del usuario. Por favor, para que os sirva de referencia, los CDs o funcionan o no funcionan, pero no lo hacen a medias. Si se os ven por ejemplo los videos y las imágenes pero no se os escucha la música o corren las webs, es decir, si algún apartado os funciona pero otro no al CD no le pasa absolutamente nada, es problema de vuestro ordenador, algún cruce de vínculos o enlaces o algún problema con los programas asignados por defecto para ejecutar determinados ficheros.
Si podéis y os quedáis más tranquilos comprobadlo en el ordenador de algún amigo. Y si aun así tenéis problemas probad a visualizar el contenido del CD con el Explorador de Windows y no con el propio navegador del CD.

Top Comics



VÍDEOS - CANCIONES - IMÁGENES - PÁGINAS WEB - HENTAI - COMPLEMENTOS - EXTRAS - ¡Y MUCHÍSIMO MÁS!!

año 3 - número 17 - contenido del CD

CD Minami

EL CD MANGA GRATUITO NO APTO PARA NIÑOS

VÍDEOS

CANCIONES

IMÁGENES

HENTAI

¡TODO LO QUE SIEMPRE HAS DESEADO TENER Y MUCHÍSIMO MÁS!